VI. évfolyam 4. szám, 1995. április

218,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

MEGAZONE
AZ IGAZI LÉZERHARC
WEST LASER GAME CLUB
100 FORINTOT ÉRŐ
KUPONT TALÁLSZ
AZ ÚJSÁGBAN



ECTS CSODÁK!

Háromoldalas hírösszeállításunkban a vezető szoftvercégek mutatják be büszkeségeiket, majd egy kis kiruccanásra invitálunk mindenkit: a dupla terjedelmű Csevegő célpontja a londoni "édes élet".

SÖTÉT ERŐK!

DARK FORCES: A Star Wars trilógia sztorija és a Doom-féle környezet megtette hatását: elkészült minden idők legösszetettebb 3D-s akciójátéka.

MORTAL KOMBAT 2: A speciális mozgások, rejtett karakterek és vérbő kivégzések teljes listája - kizárólag kötélidegzetű PC tulajdonosoknak.

E L Ő HÍRNÖKÖK!

LOST EDEN: Ősemberek és őslények mesebeli története, amelyből kiderül, hogy manapság miért nem háziállat a dinoszaurusz.

THE SCOTTISH OPEN: Virtuális élmények várnak ránk a nyár elején megjelenő golfszimulátorban. Kedvcsinálónak egy kis előzetes!

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO: Az első képkockák és tűzforró infók a játéktermi csodagép PC-re átírt változatáról.

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. ÁPRILIS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET : MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 21999.-

MD LION KING SET: MD II alapgép + LION KING + 2 db CONTROL PAD 24999.-

MD ALADDIN SET: MD II alapgép + ALADDIN + 2 db CONTROL PAD 23999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD 19999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül 8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND 11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alpgép + 2 játék + hálózati adapter 22999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL ....HIVJ !

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS 129999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER 149999.-

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2499 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)	9999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD	1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft
SEGA MEGADRIVE - MASTER SYSTEM KONVERTER	3999 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3999 Ft
SNES CONTROL PAD	2999 Ft
SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	999 Ft
SNES TRIBAL TAP (6 játékos elosztó)	3999 Ft
SUPER GAME BOY	9999 Ft
HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick) GAME BOY-hoz	5999 Ft
NES ACTION REPLAY	5999 Ft
PC JOY - EDGE I	2999 Ft
PC JOY - HAWK+	2999 Ft
PC JOY - G-FORCE	7999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX	5999 Ft
PC JOY - FX 2000	HÍVJ !
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal	HÍVJ !
PC JOY - TORNADO	HÍVJ !
PC JOY - OPTIX	HÍVJ !
PC JOY - SG PROPAD (4 gombos)	HÍVJ !
PC EGÉR (2-3 gombos)	HÍVJ !
CD32 CONTROL PAD	2999 Ft
COMMODORE CONTROL PAD	1999 Ft
COMMODORE FREE WHEEL (kormány)	3999 Ft
COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999 Ft
AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL	999 Ft
DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek	2999 Ft
DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999 Ft



SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!"

2 lemezes akció/kalandjáték C64-re, díszdobozban, magyar nyelvű leírással csak

999,– Ft

AMIGA PROGRAMOK

JUNGLE STRIKE 3999Ft

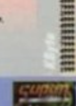


SHAQ FU 3999Ft



CD 32 PROGRAMOK

SUPER STARDUST 5999Ft



TOP GEAR 2 4999Ft



C64 KAZETTÁK

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

576 Kbyte CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

F-15 699Ft

SILENT SERVICE 699Ft

C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft

DYNASTY WARS 999Ft

F-16 COMBAT PILOT 999Ft

LONG LIFE 999Ft

NO LIMIT

TETRIS ÉS KIKUGI 699Ft

DUÁL MÉDIA (PC ÉS AMIGA VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

SNES PAL CARTRIDGE-OK

CANNON FODDER 9900Ft

DONKEY KONG COUNTRY 11900Ft

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 11900Ft

TURN AND BURN 9900Ft

GAME BOY CARTRIDGE-OK

FLINSTONES 2 4900Ft

MORTAL KOMBAT 2 4900Ft

32X JÁTÉKOK

GENESIS CARTRIDGE-OK

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

BEAVIS AND BUTTHEAD 9900Ft

LION KING 9900Ft

STARGATE 9900Ft

URBAN STRIKE 9900Ft

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

FIFA SOCCER 5900Ft

STAR WARS 3900Ft

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

DRAGON 5900Ft

SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK) 5900Ft

MEGA CD PROGRAMOK

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

BLACK HAWK 6999Ft

MORTAL KOMBAT 2 6999Ft

SIM CITY 2000 6999Ft

TFX 5999Ft

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

DELPHINE COLLECTION 5999Ft

LUCAS ARTS COLLECTION 5999Ft

IBM 5.25 PROGRAMOK

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

ALONE IN THE DARK 3 7999Ft

DESCENT 7999Ft

US NAVY FIGHTERS 8999Ft

WINGS OF GLORY 8999Ft

MANGA VIDEÓK

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK MÁRCIUS 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSEKET KÉRJÜK!

KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!



90/1 79,- 90/2 79,- 90/3 79,- 90/4 79,- 90/5 79,- 90/6 79,- 90/7 79,- 91/1 79,-



91/2 79,- 91/3 79,- 91/4 79,- 91/5 79,- 91/6 79,- 91/7-8 158,- 91/9 98,- 91/10 98,-



91/11 98,- 91/12 98,- 92/1 98,- 92/2 98,- 92/3 98,- 92/4 98,- 92/5 98,- 92/6 98,-



92/7-8 196,- 92/9 98,- 92/10 98,- 92/11 98,- 92/12 98,- 93/1 138,- 93/2 138,- 93/3 138,-



93/4 138,- 93/5 138,- 93/6 138,- 93/7-8 276,- 93/9 168,- 93/10 168,- 93/11 168,- 93/12 168,-



94/1 168,- 94/2 168,- 94/3 168,- 94/4 168,- 94/5 168,- 94/6 168,- 94/7-8 336,- 94/9 168,-



94/10 218,- 94/11 218,- 94/12 218,- 95/1 218,- 95/2 218,- 95/3 218,-

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg. Megrendelhetők: az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen. Szimulátor Különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!

VI. évfolyam 4. szám 1995 április

576 KByte

TARTALOM

Nem izzik az ujjatok, ahogy lapozgattok? Ennyi exkluzivitást, ilyen forró beszámolókat, ennyire komplett leírásokat már régen hoztunk össze egy újságban. Alig tudtuk mindet belegyömöszölni...

ECTS



Megváltozott helyszínen, de töretlen lendülettel és színvonalon mutatták be büszkeségeiket a legnagyobb szoftvergyártók a londoni ECTS-en, a játékfejlesztések Mekkájában.

DARK FORCES



Nemhiába fentük rá a fogunkat majd' egy évig - minden eddigi rekordot megdöntve robbant be PC CD-s köztudatba a Star Wars Doom-klónja. Nekünk az állunk azóta is lifeg...

ATR vs BC RACERS



Az autóverseny, mint játéktéma örök érvényű. Hogy ki, milyen módon dolgozza fel, az már más tészta. Cikkünkből kiderül, hogy mindkét "versenyző" dobogós helyezésre pályázhat...

SSF 2 TURBO



A világhírű pénzbedobós automata az árkádok után megkezdi hódítását a PC-ken is. Exkluzív előzetesünkből kiderül, hogy miért nem alaptalan ez az állítás.

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Rt. Budapest (95.2543/04-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

Ezen a tavaszon is összegyűltek a legnevesebb szoftverkiadók, hogy bemutassák a szaksajtónak és a forgalmazóknak az elkövetkezendő néhány hónapra tervezett projektjeiket. Új helyen, a hatalmas területű Olympia Hallban került megrendezésre az esemény, amelyen mindenki részt vett, aki számít, csak néhány különcködő cég maradt az ajtókon kívül - ők a közeli hotelekben és galériákban mutatták be termékeiket (ennek fő mozgatórugója leginkább az Olympia bor-



sos árú helybérlete volt). A sok újdonságról még három oldalon is csak tallózva lehet beszámolni, ezért a legérdekesebbeket vettem nagyító alá - a teljesség igénye nélkül.

ACTIVISION

Az egyik legpatinásabb "szoftveres" egy hatalmas képernyőjű és igazi pilótafülkéjű szimulátorban mutatta be a már-már kész változatát több millió dolláros fejlesztésének, a ***MECHWARRIOR - THE CLANS 2***-nek. A sokak által kedvelt BattleTech fil-



mek és képregények hangulatát próbálja visszaadni a játék, amely valójában egy küldetésekkel telitűzdelt, egymás ellen vívott, XXXI. századi képzelt jövőben játszódó robotszimulátor. 14 féle robottest közül választhatunk, bázikus fegyverekkel szerelhetjük fel a dögöket, többféle nézetből követhetjük az eseményeket, amelyek lélegzetelállító 3D-s környezetben folynak. Ez év második felében számíthatunk rá. Rohamléptekkel folyik másik büszkeségük, a ***PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE*** PC CD-s, Windows alá installálható változatának fejlesztése is. A Pitfall sorozat legújabb darabja a konzolokon már bizonyított, a legendás Harry Jr. kalandjaival a maják földjén, krokodilok és húsevő növények között most a PC piacot cé-



lozták meg. A verzió különlegessége a speciális módszerekkel felvett CD-s hangeffektek, nomeg a megszámlálhatatlan fázisú animációiról híres grafika. Megjelenése ősszel várható.

CORE DESIGN

Ők nem a kiállításon mutatták be újdonságaikat, hanem egy közeli szálloda konferenciatermében adtak izelítőt jövőbeli terveikről. A számos érdekesség közül nekem leginkább egy abszolút bizarr PC-s játék keltette fel a figyelmemet, a ***SVAGMAN*** névre keresztelt izometrikus kaland/akciójáték. A 3D-s megvalósítású játékban egy fiúcska bőrébe bújunk, akinek egy elvarázsolt házban kell logikai/ügyességi/reflexeket igénylő feladatokat megoldania, miközben rusnya teremtmények üldözik. A játék nagyon kezdeti állapotban volt még, a sztori is elég ködös, de a karakterek megformálása, a fiúcska mozgása és a játéktér megjelenítése egészen egyedi volt. Egyelőre csak a szereplőgárdát tudom bemutatni, remélem hamarosan többet is tudok róla mondani. Megjelenési határidőről még szó sem esett.



CODEMASTERS

A szoftverház ismét elővette műtyűr autóit és júliusra tervezi a ***MICRO MACHINES 2*** megjelentetését PC-re. A kissé kétértelmű (Gyorsabban! Még jobban! To-



vább!) feliratú pólóban díszelgő bombázó kinézetű hölgy is ezt hirdette a standon. A kijelentések igazak: a felpörgetett tempó lenyűgöző, a kisautók ha lehet még fürgébbek, a hátterek az eddigi idétlenek után még morbidabbnak hatnak (ebédlőasztal, fürdőszobapadló, stb), a játék pedig négy játékos számára is maximális élvezetet kínál. Nyári megjelenéssel ígérik a konzolokon kirobbanó sikert elért tenisz '96-os változatát, a ***PETE SAMPRAS TENNIS '96***-ot PC-re. A



program a játszhatóságának, az animációk ötletességének és maximális életszerűségének, nomeg a több játékos üzemmódjának köszönhette sikerét, amelyre idén még dobnak egy lapáttal - ez leginkább a PC-s változat sebességében és a választható ellenfelek számában fog megmutatkozni.

ELECTRONIC ARTS

Az egyik legfémesebb játékpalettával az Electronic Arts jelentkzett, hiszen 3 programjuk is a keményebb stílusok szerelmeseinek okoz majd álmatlan éjszakákat. Lássuk elsőként a ***CRUSADER***-t, amely egy futurisztikus környezetben játszódó akciójáték. Specialitásai közé tartoznak az SVGA felbontású hátterek, a renderelt karakterek, amelyek abszolút szabadon és élet-



hűen mozognak a tengelyük körül, a cselekményt folyamatosan kommentáló videobejátszások és a felettébb izgalmas játékmenet. Folyik a vér a lelőtt ellenfelek testéből, halálsikolyok hasítanak bele a levegőbe - egyszóval elég brutális. Nemkevésbé erőszakos a ***CYBERMAGE*** névre keresztelt System Shock utód. A leginkább grafikájáról és cyberpunk sztorijáról hírhedt játékban szintén renderelt karakterek mozognak a Doomból megismert, de jóval finomabban kidolgo-



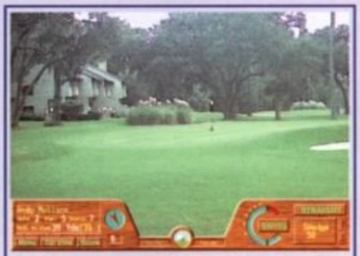
zott techno-hátterek előtt, kiegészülve az eddig hallott legfélelmetesebb hanghatásokkal. Ígéretek szerint nemcsak vérontás lesz a feladat, hanem komoly fejtörőkre, taktikai feladványokra is számíthatunk. Legnagyobb érdeklődésre azonban a Flashback 3D-s "szinonímája" tarthat számot, azaz a ***PROJECT MORPH***. Túl sokat nem is érdemes róla mondani: elég az hozzá, hogy a régi történetet kissé átgyúrták a



programozók, majd a cselekményt 3 dimenziós terepre helyezték, speciális kameraállások váltogatásával felvillanyozták a hangulatot és az eddig 2 dimenzióban is elképesztő animációkat (futás, ugrás, tárcsere, töltés) 3 dimenziós látvánnyá alakították. Szívdöglesztő... Mindhárom játék csak PC CD-re készül, s idén még piacra kívánják őket dobni.

EMPIRE

A cég standján legérdekesebbnek a ***PICTURE PERFECT GOLF*** bizonyult, amelyet mi sem bizonyít jobban, mint hogy 15 percet kellett sorbaállnom, hogy kipróbálhassam golftudományom. A kizárólag PC CD-re megjelenő program szimulátor a javából: a CD adta lehetőségek kihasználásával élő helyszíneken játszhatunk, a képernyőn az adott golfpálya digitalizált képe jelenik meg és minden ütés után az új helyről, a legoptimálisabb nézetből folytathatjuk a játékot, természetesen ismét digitalizált hátterek előtt. Mivel mil-



liónyi variációs lehetősége van a labda helyzetének, ezért kis helykorrekciót végrehajt a játék, de így is egy-egy terep 3-4000 digitalizált képből áll. A kezelése egyszerű, gyorsan elsajátítható, a lemezkezelés sem nehézkes, úgyhogy a golfszerelmesek imádni fogják. Májusi megjelenést ígér a kiadó.

INTERPLAY

Régen várt művük, a ***DUNGEON MASTER 2*** végnapjait éli, mármint a fejlesztők részéről, hiszen május táján jön ki, méghozzá nemcsak PC-re, hanem Amigára is! Ugyanazok készítették, akik az elsőt, a játék a szto-



ri komplexitásában és a grafikai megvalósításban messze megelőzi elődjét, egyébként pedig a már jól megszokott irányítási és kezelési metódusokkal van felszerelve. Ugyancsak az "utolsókat rúgja" a tervezőasztalon a ***STONEKEEP***, amely a cég régóta beharan-



gozott, teljes képernyős, renderelt grafikájú, három dimenziós csoda-RPG-je lesz PC CD-n. Egyelőre kép nélkül tudok csak beszámolni egy 40-es évekbeli animációs filmfigura, ***CASPER*** kalandjait feldolgozó, kacagtatónak ígérkező akciójátékról, amely biztos sikervárományos, mivel az alapjául szolgáló rajzfilmen Martinnal a stand előtt fetrengtünk a röhögéstől. A cég legeredetibb fejlesztésének tartom a ***VIRTUAL POOL***-t, amely végre a valódi "felhasználóbarát" biliárdjáték lesz PC-n. A grafika villámgyors, a legkülön-



bözőbb nézetek között váltogathatunk, a golyókon gurulás közben is olvashatók a számok, az egérrel nemcsak beállított erősségű lökéseket végezhetünk, hanem dákónak használhatjuk azt (értsd: amilyen erősen mozgatjuk az egeret, olyan lesz a lökés), csavarásnál a golyók végre a fizika szabályainak megfelelően mozognak, stb. Nagyon nagy durranásnak ígérkezik, s még nyár előtt kijön a piacra.

MINDSCAPE

Érdekes módon a multi-cég nem állított ki a rendezvényen, arra hivatkozva, hogy "nem éri meg", túl korai lenne elpuffogtatni a nagy durranásait... Ennek ellenére sikerült találkozót megbeszélnem a cég frontemberével, aki azért néhány rejtett újdonságról fellebbentette a fátylat. Legnagyobb lelkesedéssel a ***WARRIORS***-t említette, amely egy eddig soha nem al-



kalmazott módszerrel készülő verekedős játék lesz PC-n. Az eddigi megszokott poligonos ábrázolás helyett ún. "dot"-okból, azaz "gömböcskékből" épülnek majd fel a játék karakterei, amely finomabb felbontást és gyorsabb animációt tesz lehetővé. Ha a játszhatóság is nő általa, akkor biztos ezé a technikáé a jövő. Megjelenése június táján. Aztán itt van például a cég egyik legtutibb szerzeménye, az ***ALIENS - THE COMIC BOOK ADVENTURE***, amely egy képregényekre és a



film első részére épülő kalandjáték lesz PC-re, valamikor a jövő év elején. Néhány pillantás a sajtóanyagra elég volt, hogy meggyőzzön, hogy szívdöglesztő lesz a játék. A klasszikus kalandjátékokra csak nyomokban emlékeztet majd, hiszen szinte mi írjuk a történetet azzal, hogy egyre előrébb nyomulunk az idegen lényekkel fertőzött területeken. További érdekesség, hogy minél tovább jutunk, annál izgalmasabb és összetettebb lesz a játék, néhol akciórészek is helyet kapnak a kalandozások közepette. A grafika pedig stílszerűen "halálos". Ugyancsak a távlati tervek és a termetesebb halak közé sorolhatjuk a cég legnagyobb fogását, a véres Warhammer szerepjátékokra épülő ***DEATHWING***-et, amelyben ismét egy világraszóló technikai



bravúr kap majd helyet. Olyan grafikai rutinokkal szerelik fel a leginkább a Doomra emlékeztető programot, amely valós időben jeleníti meg a különböző irányból megvilágított testek felületét, négy-öt képpont megadásából tökéletes köralakú húrt feszít, s így sokkal lekerekítettebb, élethűbb lehet a tereptárgyak és ellenfelek ábrázolása. Előzetes infók szerint a Doom elbújhat majd mögötte a vér és a brutalitás tekintetében - mondjuk ez nem is csoda Warhammer körökben. A PC-s megjelenés időpontja még bizonytalan, de év vége előtt semmiképp.

SALES CURVE INTERNATIONAL

A szoftverház nem a kiállítás területén mutatta be fejlesztéseit, hanem külön kiállítótermet bérelt egy közeli motelben. Projektjeik nagyon ígéretesek és egyéniek, szerintem az idei ECTS egyik legszimpatikusabb gárdája voltak. Profiljukat az elkövetkezendő években kivétel nélkül a science-fiction felé irányítják, ezért nagy elhatározásra jutottak: ezen szándékukat a cégnév megváltoztatásával is alátámasztják, így mostantól SCI-FI lett az SCI-ből. Első üdvöskéjük az ***XS*** névre hallgató Silicon Graphics csoda, amely minden bizonnyal új távaltokat nyit majd az akciójátékok előtt. 20 futurisztikus pályá-



ból álló túlélés, amelyben a cyberológia összes teremtményével összeakadunk és csak a fürgeségünkre és ügyességünkre számíthatunk. Októberre ígérik PC CD-re, addig is egy kép az intróból. Hasonlóan adrenalin pumpáló lesz a nemek háborúja, a ***GENDER WARS***, amely szintén egy pusztítsd el és uralkodj elvre épülő akciójáték, a kor követelményeihez igazodva szintén Silicon Graphics grafikával. A férfi és nő közötti ellentétek a jövőben oly-



annyira elmérgesednek, hogy hadseregekbe tömörülve egymás ellen fordulnak. Megjelenése októberre van datálva, persze csak PC CD-re. És ne feledkezzünk meg a cég legfurcsább teremtményéről sem, a ***KINGDOM O' MAGIC***-ről sem, amely egy nagyon humoros, extrabizarr és felettébb újszerű "point and click" rendszerű kalandjáték lesz. A történet szerint a cég számítógépéből kiszabadulnak a titkos játékfejlesztésükhöz kreált Silicon Graphics



figurák, és megszállják a környező épületeket, szétszéledenek a városban. A legfőbb probléma az, hogy ők az eredeti felállás szerint abból a célból készültek, hogy megnehezítsék a másik játékban a főhős dolgát, összekuszálják a történetet. Ezt

a feladatukat el is látják - csak éppen rossz helyen és időben... A kizárólag PC CD-s fejlesztés augusztus magasságában lát majd napvilágot.

TEAM 17

Ebben a számban annyit olvashattok a TEAM 17-ről, hogy a könyökötökön fognak kitüremkedni, de addig is néhány infó az eddig be nem mutatott fejlesztéseikről. ***ROLLCAGE*** néven egy



manapság oly népszerű megjelenítésű (texture-mapped, Gouraud-árnyékolású) roncsderbi van készülőben, amely a lassabb PC-kből is a maximumot hozza ki a grafika terén, de egy kicsit komolyabb konfigurációval már csodákat művel majd. A játék legfőbb erénye a gyors grafikán felül a szuper játszhatóság: semmi nincs túlbonyolítva, nincsenek felesleges sallangok. A Zelda szerelmeseinek két fejlesztésen is dolgoznak: a ***WITCHWOOD*** (PC) és a ***SPERIS LEGACY*** (Amiga) vérbeli felülnézeti RPG, amelyek egye-



sítik a cuki grafika, a rendkívül hosszú játékmenet, a többszáz helyszín és szereplő nyújtotta előnyöket.



TIME WARNER INTERACTIVE

A kiállítás egyik sztárja egy hatalmas termetű ősmajom volt, aki egy sziklaszirten állva büszkén hirdette a játéktermi csodamasinát, a



PRIMAL RAGE-t és annak augusztus végén megjelenő konverzióit. Minden népszerű gépre elkészítik az ősállat-vérfürdőt, amely nagyon ígéretesen nézett ki mind PC-n, mind Amigán. Hasonlóan kellemes hatást keltett a ***STRIKER '95*** PC CD-s változata is, amely az érdekes néze-

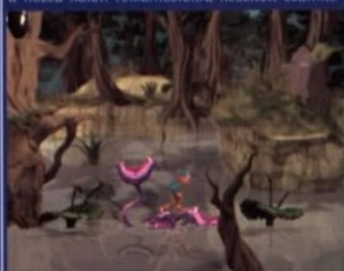


ten és a folyamatosan beszélő kommentátoron kívül digitalizált filmbetétekkel is büszkélkedhet, amelyek minden érdekesebb eseménynél felvillannak, mintegy "közvetítésszerűvé" téve a május magasságában megjelenő játékot. A cég legkomlexebb fejlesztése a ***CONQUEROR - AD 1086*** lesz PC-re, amely a lovagkori Angliában játszódik, s egyesíti magában a kaland-, szerep-, stratégiai- és akciójátékok elemeit. Nemcsak politikusként kell megállnunk a helyünket, hanem lovagi tornákon az ügyességünket is bizonyítanunk kell, véres ütközetekben pedig hadvezéri képességeinket fitogtathatjuk. Nyár vége felé debütál majd a játék.



VIRGIN INTERACTIVE

Mint minden ECTS-en, így az idein is a VIRGIN ejtette leginkább ámulatba az érdeklődőket: egyrészt a pazar kiszerelésű standjuk volt fenomenális (csak ID kártyával lehetett belépni a terembe, az extra showkra pedig csak külön erre a célra készített személyre szóló meghívóval lehetett bejutni), másrészt a játékkínálatuk is rabulejtő volt. Sikerült Dough barátom segítségével egy VIP kártyával bejutni a ***HEART OF DARKNESS*** című produkciójuk promóciós vetítésére, amely után úgy kellett szigszalaggal visszakötözni az államat. Maga a játék sem lesz nudli, de a hozzá külön reklámcélokra készített számító-



gépes film egyedülálló volt. Sajnálom, hogy csak egy képet tudok mutatni róla, mert mozgásban az igazi. A játék azért is áll nagyon közel a szívemhez, mert nem esik a manapság oly divatos high-tech technológiák bűvkörébe, nem akar többnek látszani a digitalizált grafikai csodák segítségével, mint ami, hanem a maximális játszhatóság, a műgonddal megrajzolt karakterek és hátterek, nomeg a játék folyamatos mozgalmassága jellemzi. Dióhéjban a sztori: Andynek, a csintalan fiúcskának különös körülmények között eltűnik kiskutyája, Whisky, s ő keresésére indul a saját maga eszkábálta időutazó fürdőkádjában. "Hajótörést szenved" valami idegen bolygón, ami valójában a Sötétség Birodalma, s kiderül, hogy kutyáját is itt tartják fogva valahol. Útnak indul hát, hogy a viszontagságok közepette kiszabadítsa hű barátját. Nagyfokú ügyességet, kifinomult reflexeket és fejtörést igénylő kaland/akciójáték, amely amellett, hogy elsőrangú sztorival rendelkezik, csúcsminőségű grafikával, hangokkal és animációkkal párosul. Bevallottan ez lesz a VIRGIN ezévi "csúcsmodellje" PC CD-n, az év vége felé. Hogy az Amigások is örvendjenek, róluk sem feledkeztek meg, hiszen a PC-s változatot megelőzve még májusban megjelenik a régóta várt ***SENSIBLE GOLF***,



amely egy már bevált és népszerű sorozat golfosított változata. Manapság igen népszerűvé vált ez a sportág a szoftverkészítők körében, de ez valami egészen más: humoros, aprólékos, picit komolytalan, de egyben valósághű és halálosan komoly - mint a golf maga. Utolsónak hagytam a sorban a 21st Century hegemóniáját végre derékbatörő flipperszimulátort, a ***TILT***-et, amely név mögött egy eddig megvalósíthatatlannak hitt módszerrel elkészített játék rejtőzik: egy valódi 3 dimenziós, a játéktermi hangulatot leginkább megközelítő flipper. Természetesen a grafika Silicon Graphics, a megjelenítés akár SVGA módra is beállítható, a labda mozgatása alig



hihetetően realisztikus... Megjelenése október tájékán várható, kizárólag PC CD-re.

S ezzel az összeállítás végére értünk. Ismételten jelzem, hogy az összefoglaló foghíjas, hiszen a nagy kínálat miatt inkább a különlegességeket csemegéztem ki számotokra. Olyan nagy nevek, mint MICROPROSE, OCEAN, US GOLD, SIERRA, PSYGNOSIS és társaik a következő számra maradnak, velük úgyis szinte minden Hírekben összefuthattok. Ne féljetek, nem maradtok le semmiről, találkozunk májusban!



LOST EDEN

AMIKOR A DINOSZAURUSZOK ÉS AZ EMBEREK EGYÜTT ÉLTEK A FÖLDÖN...

Réges régen, amikor még a kontinensek még alig hogy elváltak egymástól, a Föld maga volt a paradicsom. Az emberek és a dinosaurusok megbíztak egymásban, s szövetségben éltek. A törékeny béke azonban egycsapásra szertefoszlott, amikor az emberek között Enslaver - aki gyűlölt minden dinosaurust, de az emberek nagy részét is - hatalomra került, s az ellentéteket kihasználva tyrannosaurusok igázták le a világot a rettegett Moorkus Rex vezetésével. Később Enslaver fia, Gregor Király - békés szándékai ellenére - csak a saját biztonságával foglalkozott, így hát nem sikerült megfékeznie a zsarnokot, s uralkodása alatt a helyzet tovább romlott: az egész Földön már csak egyetlen békés és biztonságos hely maradt, Mo Vára, ahol a király lakott. A történetben mi Adam Herceget, Gregor Király fiát alakítjuk, aki épp most lépett a nagykorúságba, s aki végre tenni is akar valamit Moorkus Rex ellen.

A játékot ugyanaz a Cryo követte el, akinek a Dune-t is köszönhetjük, tehát stílusát és grafikáját tekintve ahhoz áll a legközelebb. Utazásaink során gyönyörű átvezető képsorokkal fogunk találkozni; egyébként minden mozgásunkat, illetve cselekvésünket is ilyen animációk kísérik, tehát a játék vizuálisan a maximumot nyújtja. Ugyanez elmondható az audioélményről is, mivel a program voice file-okat pakol fel a winchesterre, így miközben a szemünkkel a képernyőn gyönyörködünk, fülünkkel hangulatos, digitalizált számokat hallhatunk.

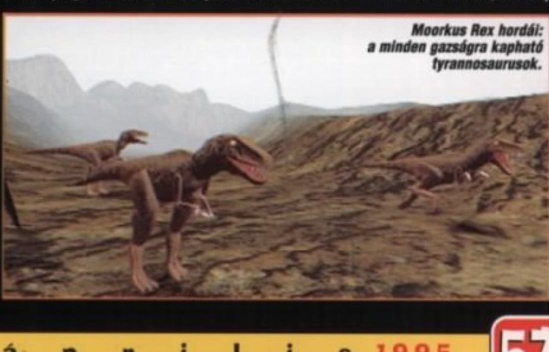

A brontosaurusokat zenével lehetett segítségül hívni.


A triceratopscsordák ereje nélkül az erődítmények befejezése elképzelhetetlen.

MO VÁRA

Először is menjünk a trónterembe, ahol találkozunk Eloijal, a pterodactylusszal, aki újabb rossz híreket hozott északról, Chamaarból, s meg kell hallgatnunk még apánk szokásos óvó beszédét, miszerint ne hagyjuk el a várat. Vizsgáljuk meg hátul a Moorkus Rexet ábrázoló domborművet. Ezalatt Eloi elnézésünket kérve távozik. Menjünk utána, a folyosón jobbra a saját szobánkba, ahol elmondja, hogy egy Dina nevű nőszemély vár ránk az egyik rejtett kapunál. Még egyszer beszéljünk vele, mire átad nekünk egy különös követ, amit nem rég talált. A nagy teremben a harmadik kapun távozzunk, majd Dinaval (aki szintén dinosaurus) látogassuk meg Dina nagyapját, Taut. Tau haldoklik, ám még előtte elmondja, hogy a békét a várak építésének a titkának a megszerzésével tudjuk visszaállítani, amelyet dédapánk, Architect gyík barátja, Graa ismert. Graat Enslaver hatalomra jutásakor elfogták, s az elhagyatott kripták mélyén halt meg. Tau halála előtt még átad egy kagylót, amivel a túlvilágról tudunk tőle majd tanácsokat kérni. Dina a továbbiakban is velünk marad, vele ugyanis mindenféle nyelvet megérthetünk. Vegyük még fel a kést, amely valaha Graaé volt, és menjünk vissza a várba.

A trónterem előtt most balra forduljunk, ahol a vár tudósát, a Szerzetest találjuk. Beszéljünk vele, mire egy Amulettet kapunk tőle. Ezt adjuk oda Dinanak, akinek így lesz bátorsága meglátogatni velünk Jabbert, a hóhért. Jabbernek még Enslaver vágatta ki a nyelvét, ezért csak Dina tudja megérteni. Jabber születésnapunk alkalmából egy fogat ad át nekünk. Ezt vigyük el a Szerzeteshez, s illesszük be a terem hátuljánál lévő múmia állkapcsába. Ez egy titkos lejárót nyit ki, mely a kriptába vezet. Lenn ezt a műveletet meg kell még ismételni egy csontvázzal is, mely egy újabb ajtót őriz, majd az ajtót eltolva végre eljutunk Graa cellájába. Ott egy prizmát találunk, valamint egy freskót vizsgálhatunk meg, amely leírja az erődítmények építésének a titkát. Mivel azzal, hogy lejöttünk a rettegett tyrannosaurusvezér, Moorkong börtönébe, kiálltuk a bátorság próbát, s Dina átad nekünk egy fuvolát, melyre majd az építkezésekhez lesz szükségünk. Térjünk vissza a Szerzeteshez, s a prizmát használjuk a Moorkongtól valaha zsákmányolt táblán. Mint kiderül, ez egy "ablak", melyen keresztül Moorkus Rexet pillantjuk meg, aki persze minket észrevéve rögtön fenyegetőzni kezd. A Szerzetes ezután nekünk adja a táblát, s most már csak a királyt kell meggyőznünk, hogy kiengedjen minket a várból. Beszéljünk tehát apánkkal, aki végül elenged minket, de mellénk adja legjobb harcosát, Thuggot és néhány emberét. Immár tehát fenn a kezdeti teremből távozhatunk végre a várból.

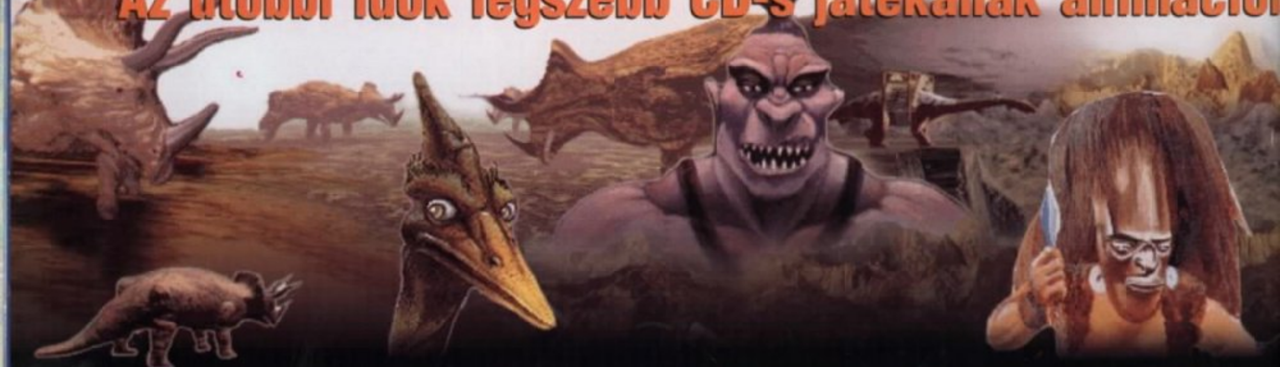

Moorkus Rex hordái: a minden gazságra kapható tyrannosaurusok.


A velociraptorok a leggyorsabb és legfélelmetesebb vadászok, ezúttal a mi oldalunkon.

CHAMAAR

Első útunk Chamaarba vezet, ahol találkozunk Mungoval, Dina társával. Az erdőkben bolyongva találhatunk majd gombákat (csak a széles kalaposokat vegyük fel), amiket odaajándékozva a brontosaurusoknak azok bizalmába tudunk férkőzni, és fészkeket (ebből a tojásokat adjuk Thuggnak), amikkel pedig a Triceratopsok barátságát tudjuk elnyerni. Thugg ezen

Az utóbbi idők legszebb CD-s játékának animációi





Az Aquasaurusok királyát meg kell győzni barátságos szándékainkról.

kívül szokott találni almákat, amiket pedig néhány helyen a vízbe dobva mosasaurusokat csalhatunk elő. Ezeket a tárgyakat tehát minden völgyben ugyanígy kell majd használni. Chamaar erdejében találkozunk Chonggal és népével a Chorrianokkal, akikkel ha beszélünk, velünk tartanak. Miután beférkőzünk valamelyik brontosauruscsorda bizalmába, fuvolázzunk nekik. Amikor meghallják az ősi jelet, segítenek erődöt építeni Chongéknak. (A fuvolát így kell használni majd minden völgyben, tehát erre a későbbiekben már nem fogok kitérni.) Beszéljünk Chonggal aki fáradozásainkért átad egy hold alakú követ. Mikor távozni akarunk a völgyből, értesülünk egy újabb völgyről észak-keletre, ahova viszont csak az apatosaurusok segítségével juthatunk el. Keressük tehát meg őket, s nekik is zenéljünk. Új "járműveinkkel" irány Uluru.

ULURU

Keressük meg Ulant és törzsét a térkép jobb felső pontján, a barlangjukban. Velük, és az itt élő brontosaurusokkal is építtessünk egy erődöt. Ezután beszéljünk Ulannal, aki tisztelete jeléül egy újabb különös ablak-táblát ad nekünk. Mehetnénk akkor tovább, egy másik völgybe, de Eloi rossz hírrel érkezik: megtámadták Chamaar erődjét. Keressük tehát fel ismét Chongot, s vezessük el őt és a népét a másik brontosauruscsordához (ugyanebben a völgyben), s építtessünk egy másik erődöt. Ezután menjünk vissza Ulanhoz, s beszéljünk vele: egy újabb völgyet javasol nekünk egy újabb erődítményhez, amit látogassunk is meg.



A korabeli "harcjárművek" lassúak voltak, de biztonságosak.

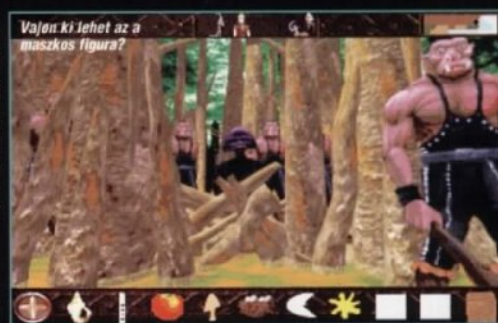
KOTO

Kotoban Kommalaval, a Kobu nép főnöknőjével beszélhetünk, aki viszont a velociraptorok segítségére számít. Keressük meg a freskóval díszített barlangot, s onnan vegyük fel a nap alakú követ, majd menjünk vissza Uluruba. Ott beszéljünk a barlangban a varázslóval, aki érdeklődésünkre elmondja, hogy a velociraptorok az aranyat szeretik, majd átnyújt egy bűvös tárgyat, amit a velociraptorok tudnak a harchoz használni. További tárgyakat is ígér, ám ahhoz meg kell keresnünk az eltűnt maszkjaikat. A vízpartokon járva néhány helyen találhatunk majd aranyat, amit pedig először is a Chamaar völgyi velociraptoroknak vigyünk, s adjuk oda nekik a bűvös tárgyunkat is. Menjünk vissza Kommalahoz, aki meghallva, hogy segítenek a velociraptorok, csatlakozik hozzánk, tehát itt is építtessünk egy erődöt. Ezután beszéljünk ismét Kommalaval, aki egy maszkot ajándékoz nekünk. Ezt természetesen vigyük a varázslónak, amiért két újabb varázstárgyat ad. (Egyszerre azonban csak az egyiket vihetjük el.) A villámot Kotoban, a felhőt pedig Uluruban kell a velociraptoroknak adnunk. (Előtte persze mindig arannyal kell kedveskednünk nekik.)

Miután az eddigi völgyekből sikerül végre kiűzni a tyrannosaurusokat, Mungo említ egy völgyet, ahol emberek százait tartják fogva. Ám csak vízen keresztül lehet megközelíteni, ezért az aquasaurusok királyát, Narrimot kell segítségül hívnunk. Menjünk tehát a barlangjához. Narrim már nem bízik az emberekben, viszont ha felmutatjuk neki Graa törét, mégis segít nekünk, s elárulja a hegyeken átvezető titkos járat helyét.

TAMARA

A völgyben véres harcok kezdődnek, de végül győzünk. A harcok közben viszont eltűnik Mungo, ami persze Dinat nyugtalanítja. Keressük meg Lord Tahloomit (a maszkos pofa) és Fuggot a népével. Velük, és persze az itteni brontosaurusokkal építsünk itt is egy erődöt. Amikor elkészül, Fugg egy zsák földet ajándékoz nekünk. A Tamara völgyből egyelőre nem tudunk távozni, mivel a járat, amin jöttünk beomlott. Lord Tahloomi tutajaival el tudnánk menni, ám ahhoz kéne Tahloomi elveszett Irány Köve, amivel tájékozódik a tengeren. Szerencsére pont ez az, amit Eloitól kaptunk, tehát adjuk vissza a gazdájának, s irány a tenger.



Vajon ki lehet az a maszkos figura?



Dinosaurusainkkal a tengeren is át kell kelnünk.

CANTURA

Canturaban végre megtudjuk kit rejt Tahloomi maszkja: egy nőt, akinek a neve valójában Eve. Dina nem hajlandó tudomásul venni Mungo halálát, s visszamegy Tamaraba. Ezután keressük meg a Castrák barlangját, ahol Cabuka, a vezetőjük elfogatja Evet, és valami miatt Dinat kéri cserébe. Visszafele találkozunk Eloijal, akinek a hátán repüljünk vissza Tamaraba. Keressük meg Dinat a tengerparton, s ott nézzünk bele a táblánkba, amelyiken keresztül Moorkust láthatjuk. Moorkus mellett Mungo levágott feje is látható, így Dina beletörődik kedvese halálába, s velünk jön a Castrákhoz. Cabukanak mint kiderül papnőnek kellett Dina, s Evet sem bántották, sőt, fogsága alatt megtanulta a dinosaurusok nyelvét, így ő lesz az új tolmácsunk, valamint megismert egy dalt, amivel a triceratopscsordákat hívhatjuk munkára. Cabuka is velünk jön, tehát immár minden megvan ahhoz, hogy itt is építtessünk egy erődítményt. A barlangba visszatérve a Castráktól egy újabb maszkot kapunk, amit szintén Uluruba kell vinnünk. A cserébe kapott koponyát Tamaraban, a szemet pedig Canturaban kell a velociraptoroknak adni. Most járjuk végig az összes völgyet, s (a fészkek odaajándékozásával) mindenhol hívjuk segítségül a triceratopsszokat, kiknek az erejével az összes erődítményt erős várakká fejleszthetjük. Amikor épp végeztünk mindegyikkel, rossz hírt kapunk: meghalt az apánk.

A SZERTARTÁS

Menjünk vissza Mo várába, ahol a Szerzetes már vár ránk. Apánk holttestét a Balzsamozókhoz kell vinnünk, tehát vegyük még fel apánk Vadász Kürtjét, és távozzunk a várból. A Szerzetes elvezet minket a Balzsamozók főnökéhez, Marindához. Beszéljünk vele, mire kiderül, hogy a szív eltávolításának a ceremóniájá-



A pterodactylus gyönyörű mozgása persze élőben az igazi.

hoz szükség van egy emberre közülünk. Ez a személy viszont nem lehet a halott leszármazottja. A nőkre természetesen ilyen dolgokban ne is számítsunk, a Szerzetes túl öreg ehhez, Thuggnak pedig tiltja a vallása, hogy halotthoz nyúljon. A megfelelő embert a várban találjuk: a hóhért. Adjuk a kürtünket Jabbernek, aki hálából velünk jön és segít.

Beszéljünk tehát Marindával, majd várjuk meg, amíg elkészülnek a múmiával. Távozásunkkor a Balzsamozóktól még kapunk egy maszkot is, valamint értesülünk róla, hogy hatásos fegyvereik vannak, de azokat csak a törvényes királlyal osztják meg. Királyságunkat viszont csak a rég elveszett Arany Karddal tudnánk bizonyítani. Menjünk vissza a várhoz. Eközben Eloi új hírekkel érkezik egy királynőről, aki szembeszállt Moorkusszal. Helyezzük el a holttestet a kriptában, vigyük el a maszkot Uluruba, amiért megkapjuk az utolsó bűvös tárgyat, egy nyakláncot (ezt majd a királynő völgyében kell használnunk), majd látogassuk meg ezt a királynőt.

SHANDOVRA

Shandovraban egy Chorrian vár már ránk, s megmutatja az útat: észak-keleten kell keresnünk Shaziat, a királynőjüket. Shaziaval találkozva meglepetés éri hősünket, ugyanis kiderül, hogy Shazia nem más, mint a halottnak hitt nővérünk, s ezt bizonyítja is az Arany Kard felmutatásával. Beszéljünk vele. Miután meghallja, hogy birtokunkban van a várépítés titka, csatlakozik hozzánk. Ígéretet tesz, hogy átadja a kardot, amint építettünk itt is egy erődöt. Ha ezt megtettük, be is tartja a szavát, s a kard birtokában induljunk a Balzsamozókhoz. Időközben azonban Moorkus Rex sem tétlenkedik: az összes hordáját rászabadítja Shandovrara. Mutassuk meg Marindának a kardot, így megkapjuk az említett fegyvereket: három varázserejű hangszert. A csengőt adjuk a Szerzetesnek, a dobot nyomjuk Thugg kezébe, a kürtöt pedig majd mi használjuk. Ezzel a felállással üldözzük ki a hordákat Shandovraból (eközben zsákmányoljuk a harmadik táblánkat). Ha minddel végeztünk, Shazia idejét látja, hogy megtudjuk a kard titkát: otthon a trónteremben Moorkus Rex képmásába kell szúrnunk, ami valójában egy rejtekajtó.

A katakombákban Shazia tudja az utat, tehát mindig őt kérdezzük (right - jobbra; left - balra; ahead - előre). Így egy terembe jutunk, ahol a pterodactylusok "Jövendőmondó Tojását" találjuk. Ezt Eloion keresztül juttassuk vissza a tulajdonosainak. Kecmeregjünk ki a katakombákból úgy, ahogy jöttünk, s látogassuk meg a pterodactylusok városát.



Az elkészült fellegvárak immár biztos védelmet nyújtanak.

WHITE ARCH

Itt várjuk meg míg Eloi visszaviszi a tojást a helyére, aki ezután népe hálája jeléül egy újabb táblát ad át. Azt is elmondja, hogy a táblák titkát csak a Nagy Ős tudja, aki viszont a dinosaurusok túlvilágán lakik. Hogy átjussunk oda, el kell mennünk Dinahoz egy bizonyos Halálos Gyökérért. A Castrák barlangjában még a Mágussal is beszéljünk, akinek a kérdéseire a következő tárgyakat mutassuk fel: a Nap Követ, a Hold Követ és a zsák földet. (Ezeket mindig pontosan akkor kell mutatni, amikor a kérdések elhangzanak.) Ha jól csináltuk, megkapjuk az ötödik táblánkat. Ezután rágjuk meg a gyökeret White Archban, minek hatására a túlvilágra kerülünk. Beszéljünk a Nagy Őssel, s mutassuk meg neki az egyik táblánkat. Erre elmondja, hogy hat tábla létezik, melyeket ha egyesítünk, minden képzeletet felülmúló varázserőre tehetünk szert, s átláthatunk minden trükkön. Ezután megnyitja az utat vissza az életbe, tehát immár távozhatunk.

MOORKUS REX BARLANGJA

Itt az ideje, hogy meglátogassuk Moorkus barlangját, ahova csak egyedül léphetünk be. Egy lépcsőt pillanthatunk meg, ám előbb menjünk el mellette jobbra. Itt Moorkus felelőtlenül őrizetlenül hagyta a hatodik táblát, amit így egyesíthetünk a többivel. Varázserőnk birtokában most már nyugodtan felmehetünk a lépcsőn, ahol mint láthatjuk Moorkus Rex maga a legnagyobb illúzió: a félelmetes külső egy apró rágcsálót rejtett. Épségben előkerül Mungo is, akinek a levágott feje szintén csak Moorkus trükkje volt. Az epilógusban még tanúi lehetünk a dinosaurusok jövőjét rejtő tojás feltörésének, ami nem túl meglepő eredménnyel jár: a tojás ugyanis üres...

Vári Zoltán

szinte egy Spielberg filmben is megállnák a helyüket.





Abban az időben még ilyen "madarak" népesítették be az eget.



Moorkus Rex itt még jó kedvében van... Már nem sokáig.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

LOST EDEN — KIADJA: Virgin

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **91%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB





■ Itt látszik, hogy milyen tökéletes az ellenfelek kidolgozása.



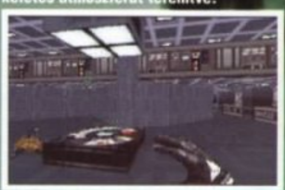
■ Minden fő- és mellékszereplő feltűnik, akiket a filmben lehetett látni.



■ Ellentétben a Doommal, itt egyszerre csak egy embert lehet lelőni.



■ Lézersugarak hasítják a levegőt, tökéletes atmoszférát teremtve.



■ Ez a mozgó Halálcsillag-hologram egy abszolút mezei díszítő elem.



■ Lefelé nézve könnyebben végezhetünk ellenfeleinkkel.



■ Az átvezető képek a szokásos LUCAS ARTS minőségűek.

Elég sok időnek kellett eltelnie, hogy bekövetkezzen a "trónfosztás", de megtörtént! Annyi nevetséges és igénytelen próbálkozás után a **LUCAS ARTS**-nak végre sikerült egy olyan Doom-szerű játékkal kirukkolnia, amely a legtöbb tekintetben tényleg megelőzi a királyt - ez **NEM EGY DOOM MÁSOLAT!** A program neve **DARK FORCES,** témájával az abszolút legendás "Csillagok Háborúja" sorozathoz tartozik.

Mivel a játék alig valamivel lapzárta előtt érkezett, még nem sikerült végigjátszanom (az 5. küldetésnél vagyok). Mindamellett azt már most is látom, hogy itt valami sokkal nagyobb dologról van szó, mint a Doom és ezt igyekeztem is kifejezni a bemutatott képekkel. A program egyelőre csak **CD-ROM** verzióban létezik, de ha valakinek mániája a sebesség (és elég nagy a merevlemeze), érdemes kihasználni a maximális install módot (kb. 70 Mega). Persze ha az átvezető képeket elhagyják, elképzelhető a lemezes változat is.

Grafikailag a **DARK FORCES** abszolút profi, egy Vesa kártyával és 8 megás memóriával még a lassabb gépeken is nagyon jól fut. A sebesség érzését azzal növelték, hogy emberünk nagyobbat lép, mint a Doomban, a futást pedig szinte csak a nagyobb ugrások használatánál kell alkalmazni. Igen, jól hallottátok: a programban számtalan alkalommal kell ugrani, de kulcsfontosságú a leguggolás, az "araszolás" és a le/fel tekintgetés is. Ezúttal nem kizárólag a gyilkoláson van a hangsúly: egy zsoldos (Kyle Katarn) szerepét játszuk, akit a lázadók bérelnek fel. Hősünkkel különböző küldetéseket kell végrehajtani, melyek rendkívül izgalmasak és változatosak - nem úgy, mint a Doomban, ahol ezer kapcsoló megtalálása után mehettünk csak tovább. Ameddig a cikk készültekor eljutottam, az alapján csak jót tudok mondani: elképesztően hangulatos a játék, szuper hanghatásokkal van aláfestve az akció és sokkal komolyabb a felépítése, mint a Doomnak (több stratégiai és ügyességi elem van benne). Lényegében mintha csak egy új **STAR WARS** filmben lennénk a főszereplők - csak itt rajtunk múlik a történet alakulása.

Martin



■ Ez itt a birodalmi szonda a "Birodalom Visszavág"-ból.



■ Ő kínozta meg annak idején Leila hercegnőt!



■ Nyakig a szmötyiben - a sisaklámpát felkapcsolva ez a látvány fogad.



S Z T O R I



Végre nem csak vaktában kell lövöldözni - küldetéseink vannak!

KYLE KATARN TÖRTÉNETE

Kyle a Sulon bolygón született, amely a Sullust holdja. Egy farmer család fiaként került be az Akadémiára, ahol megtanulta a cybernetikus rendszerek és az informatika titkait, szabadidejében pedig tökélyre fejlesztette céllövő tudományát. Egy állítólagos birodalmi mentőakció során vesztette el szeretett szüleit, s ezért a Lázadókat okolta - vak dühében és elkeseredésében lépett be a hadsereg speciális kötelékébe. Ott azonban megismerte a Birodalom piszkos módszereit. Évek múltán találkozott Jan Orsszal, aki mint Lázadó kémnő tevékenykedett az egyik birodalmi bázison. Kettejük barátsága akkor kezdett elmélyülni. Amikor Jant leleplezték és bebörtönözték, Kyle tervezte meg szökését és segédkezett is benne. Természetesen elhagyta a Birodalmat és beállt egy kalózbandába, ahol kitanulta a szabotázsakciók "művészetét". Még nem volt kész arra, hogy csatlakozzon a Lázadókhoz, de a Birodalom iránt érzett ellenszenve egyre erősebb lett. Később aztán Jan Ors kérésére a Lázadók egyik legjobb ügynöke lett. Élete legfontosabb megbizatását éppen most kapta meg...

A kezelőbillentyűk

MOZGÁS:

SPACE - nyitás/kapcsolás/tolás
ALT+jobb - oldalazás jobbra
ALT+bal - oldalazás balra
C - leguggolás/lehasalás
X - ugrás
SHIFT - futás
CAPS LOCK - kisebbet lépünk előre (keskeny padlórészeken állva használjuk)

NÉZETEK:

PAGE UP - lefelé nézés
PAGE DOWN - felfelé nézés
NUMERIKUS BILLENTYÜZETEN AZ 5-ÖS - visszaáll szemmagasságba

FEGYVEREK:

CTRL - fegyverhasználat
Z - másodlagos használati mód a 4-5-6-7 fegyverekhez
0-tól 9-ig - fegyverválasztás
F8 - eltenni a fegyvert
F9/F10 - előre/hátra lép a fegyverek között

SZÁMÍTÓGÉP FUNKCIÓK:

TAB - virtuális térkép
+/- - térkép kicsinyítés/nagyítás
F1 - számítógép bekapcsolása
F2 - infravörös szemüveg kapcsolása
F3 - csúszásgátló
F4 - gázálarc
F5 - sisaklámpa
F6 - head wave (?????)
F7 - energia és munició kijelzők ki/be
PAUSE - szünet
ALT+ +/- - Képernyő méret változtatás
BACKSPACE - a jelenlegi és legutóbb használt fegyver váltása
ALT+F8 - automata fegyvercsere ki/be



Megtaláltam a fegyverkereskedőt: küldetés teljesítve.



A bázisra egy egérlyukon át kúszva lehet bejutni!



Ha bekapcsoljuk a számítógépünketet, ezt a képernyőt látjuk.



Néhány helyen csak pontos ugrásokkal tudunk továbbjutni.



Itt viszont alulról szagolom az ibolyát; köszönöm neked katona!



Az új fegyver lényegesen megnöveli túlélési esélyeinket.



Három egy ellen - akkor szép az élet, ha zajlik!



Ezek a különleges őrök valami fontos dologra vigyáznak.



A játékban szédítő magasságokba tudunk felnézni, de mi az ott a kezemben?

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 240,– Ft + 25% ÁFA = 300,– Ft minden további sor 100,– Ft + 25% ÁFA = 125,– Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 480,– Ft + 25% ÁFA = 600,– Ft minden további sor 200,– Ft + 25% ÁFA = 250,– Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ AMIGA ☐ EGYÉB

ROVAT: ☐ CSERE ☐ KERES ☐ KÍNÁL

OPCIÓK: ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ☐ INVERZ (+50% FELÁR) ☐ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KÍNÁL

• A500 + /500 átkapcsolható! (1 MB) + RFMOD + 2 joy + egér/joy átkapcsoló + Noris porvédő + 180 db lemez programokkal, tartóval eladó. Ára: 40.000 Ft. Tel.: 261-8267

• Eladó Amiga500 (1 M RAM), Commodore 1802 monitor, tartozékok 35.000 Ft-ért. Ugyanitt eredeti Action Replay MK3 kártya 8.000 Ft. Balog Attila Tel.: 2769-274

• Amiga CD32 garanciás 2 db joy + egér, 5 db játék (Lilil Divil, Project-X, F17 ,Oscar, Diggers) eladó, esetleg Super Nintendot beszámítok. Pécs Tel.: 72-444-402

• Eladó egy Amiga500 + 100 lemez + 2 joystick + színes Philips monitor + 1 MB-os bővítő! Irányár: 40.000 Ft. Sonnevend Lőrinc 1111 Budapest, Bartók Béla út 8. T.: 162-12-88

• Olcsón eladó Commodore 1085-ös színes sztereó monitor szűrővel, kábellel, Action Replay 3 kártya magyar nyelvű leírással. Tel.: 290-8480

• Amiga500 (1 MB) + 2 joy + egér + TV modulátor + 87 lemez eladó. Ár: 30.000 Ft + (eredeti Legacy of Sorasil Ár: 4.500 Ft) Érdeklődni: 17-21-ig. Tel.. 1-314-252

• CD32 4 játékkal (pl: Microcosm, Jungle Strike) anyagi okok miatt eladó: 44.000 Ft-ért. Érd.: 280-4695 (17-18 óra között)

• Eladó CD32-re: Ultimate B.B. és Nigel Mansell W. Champ. 5.000 Ft, ill. 4.000 Ft-ért. Érd.: Madarasi Imre 4900 Fehérgyarmat, Hadház út 36. Tel.: 06-44-361-441 este

• Eladó: A500 + KS 1.3/2.04 + GVP HD8 + 170 MB Winch. + 0.5 V. 1.8 MB RAM + AR MK III + lemezek + egyebek. Külön-külön is! Bagóért! Érd.: (96) 213-332 (este 6 után)

• 6 db CD32 játék olcsón eladó!! Pl: Universe, Heimdall 2. stb.. Érdeklődni lehet: Hallai Tamás XX.ker. Bp. Bánya u. 11. Tel.: 42-02-562

• CD32 (alig használt) + két játékkal + egy audio CD-vel 28.000 Ft-ért eladó. Továbbá eladó Samsung Diskman (hálózati része rossz) 6.000 Ft-ért, Sita Pls 35.000 Ft-ért. Bővebb info: Kató János 5820 Mezőhegyes, Munkácsy u. 7.

• Eladó A500 /1 MB/ + TV modulátor + új külső floppy + 2 db joystick + egér + 100 lemez tele programokkal + gyári Gunship 2000 (új). Ára: 40.000 Ft. Cím: Erdős Attila 1165 Bp., Újszász út 88.

• Eladó egy CD32 + 2 joy + Banshee, Chaos Engine stb.. + Euro-Scart csatlakozó. Ár megegyezés szerint. Tel.: 1129-570

• Amigát szeretne venni? Itt a nagy lehetőség! Eladó Amiga 500-as 512 KB órás bővítővel + külső drive, 1084 színes monitor, kb. 150 játékprogram és a géphez egyedileg készített asztal 50.000.-Ft alkalmi áron. Érdeklődni a 111-9946-os telefonon, 16 óra után

• Amiga500-ast árulok, hozzá egér, TV-modulátor, 05 MB fast memória. Ár: 30.000 Ft. Cím: 7636 Pécs, Pinter András Szaturnusz u. 75. Tel.: 441-971

• Eladó A500 1 MB + TV modulátor + 1 joy + egér + egéralátét + lemeztartó + 100 lemez. Ár: 22.000 Ft. Tel.: 06-30-482-219

• **Eladó egy A1200-as + 2 joy + 2 egér + külső floppy + 100 db lemez programokkal + lemeztartó doboz. Ár: 55.000 Ft. Cím: Baranyai Zoltán 8230 Balatonfüred, Endrődi S. u. 35. Tel.: 87/341-797 (16 óra után)**

• Eladó A500 (2 MB, 2.0/1.3), 1084s monitor + szűrő, TV modulátor, 3 db joystick, 470 db lemez, külső meghajtó + egy billentyűzethibás A500. Csak egyben! Ára: 70.000 Ft. Tel.: 24/370-154

• CD32 programok eladók! Myth, Fire Force, Chuck Rock II. 3.000 Ft/db! Chaos Engine, Subwar, Universe, Heimdall II., Pirates Gold, Gunship 2000, Labirynth of Time 3.000 Ft/db! Linke Rudolf 1165 Bp., Koronafürt u. 48/1. 1/1.

• Amiga 500 /1 MB órás/ + Philips mono monitor + TV modulátor + joy + mouse + 50 lemez eladó. (Egybe) Irányár: 32.000 Ft. Érd.: 06-22-322-700

• **Amiga500 Plus, 1702 színes monitor, TV modulátor, egér, joy, lemezek. Csak egyben, alku nélkül 35.000 Ft. Tel.: 283-2811**

• **Eladó Amiga500 (1 MB), 110 db lemez programokkal és még rengeteg extrával áron alul. Németh Krisztián 7800 Siklós, Baross G. 41. Tel.: 06 (72) 480-280**

• Eladó Amiga500 1 MB + TV modulátor + Action Replay MK III. + színes scanner + joystick + lemezek 48.000 Ft-ért. 06 (30) 466-101

AMIGA CSERE

• CD32-re eladom vagy elcserélem: Alfred Chicken, Alien Breed, Superfrog, Donk, Banshee, Trolls, Zool, Mean Arenas, Deep Core, D/Generation. Tel.: 222-71-69

• Eladó Amiga500 1 MB + TV modulátor + 2 db joy + 150 lemez teli játékokkal + színes monitor 45.000 Ft vagy CD32-re cserélném monitor nélkül. Telefon: (06-62)375-275

C64 KÍNÁL

• **Sürgősen eladó egy C64/II. + Turbo Cartridge + 1541/II. floppy + 50 lemez + Discbox + magnó + 21 kazetta (1000 prg) + 2 joy + öröknaptár. Ár: 20.000 Ft. Cím: Csánki Tamás 2623 Kismaros, Kossuth L. u. 136. Olcsón!**

• Eladnám 64-es kazettáimat 300 Ft/db áron. C64-ről IBM PC-re való áttérés miatt. Grásl János 2800 Tatabánya, Szelim út 19. Tel.: 34/333-132. 17-h után.

• Eladó C64 + magnó + 500 program kazettán + 576 KByte-ok + CDV-ok + joy + zöld monitor 16.000 Ft-ért. Cím: Szentes László 3250 Pétervására, József A. út 4.

• Kifogástalan állapotban egyben eladó egy C64/II alapgép, 1 db 1541/II floppy, Final 3 Cartridge, 2 db joystick, 1 db színes képdigitalizáló, 150 db lemez. Érdeklődni lehet: Ráduly István Gödöllő, Tel.: 06-28-320-977

• Eladó: C64 II, 1541 II. + lemezek, magnó, kazetták, szakirodalom, 1 cartridge, 2 joy. Irányár: 20.000 Ft. Érdeklődni hétvégén: Nagymányok, Vártő u. 19/A.

• Eladó: C64 + 1571 floppy + 40 db lemez + 2 db joystick + felhasználói könyvek. Ára: 15.000 Ft. Cím: Gönczöl Zoltán 2645 Nagyoroszi, Petőfi út 47. Tel.. 06-35-374-062

• Eladó: C64 + 1541/II. floppy + magnó + 1526 nyomtató + 2 Cartridge + 40 lemez + 7 féle felhasználói könyv. Érdeklődni: Valkóczi Sándor 8900 Zalaegerszeg, Göcseji út 59.

• Eladó C64 II. + 1541-II. Floppy +2 joy + 30 lemez, megkímélt állapotban (2 éves). Ár megegyezés szerint! Tel.: 06-60-354-212 (8-15) Ménesi József

• Eladó C64 + 1541 floppy + joystick + monitor + 157 játéklemez + lemeztartó + szakkönyvek. Ár: 35.000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 252-55-66 (17-20 óra között) alkudni lehet

• Eladó: C64 + 2 magnó + 20 kazetta + 1200 lemez tele programokkal, 3 cartridge, 2 joy különkülön is. Érdeklődni lehet: Halász, Kecskemét Pf.: 512. Tel.: 30/441-875

PC KERES

• Keresem a V For Victory játék I, III, IV. részét, lehetőleg leírással. Cím: Szabady Zsolt 1133 Budapest, Bessenyei u. 23/A.

• **Keresek 386DX-40 alaplapot 4 MB (esetleg 2 MB) -RAM-mal + 1.2 MB-os floppy-t + VGA vagy SVGA monitort + 210 MB HDD. Gesztődy Zoltán 2623 Kismaros, Hegyalja út 2/1. Ezek külön is érdekelnek**

PC KÍNÁL

• 486DX-50 + 4 MB RAM + 1 MB VGA + 1.2 MB FDD + Babyház táppal. Tel.: 285-15-14

• 386 DX-40-es PC, 120 MB Wincsi 4 MB RAM, 1 MB-os Trident VGA vez.kártya, Co-processzor, 1.44-es floppy stb. eladó. Érd.: 8-16-ig Princz György Tel.:0660341454. Keresem a Warlords 2 nevű prg.-t.

• **Eladó Mortal Kombat II. 6.000 Ft, Warcraft 4.000 Ft. Érdeklődni: Buri Balázs, Budapest, Lakkozó u. 31. 3.em.9. Káposztásmegyeri I. lakótelep**

• Eladó vadi új DM-105 Olivetti 9 tűs Matrix nyomtató. Ára: 11.000 Ft. Cím: Győr, Kossuth L. u. 76. Érdeklődni este. Tel.: 312-516

PC CSERE

• Alig használt Ecstatica CD-ROM eladó 8.000 Ft-ért vagy elcserélem. Tel.: (37) 318-960 Pol Gábor

EGYÉB KERES

• Ne dobd ki régi megunt kvarcjátékodat. Megvásárolom ezeket (lehetőleg Nintendo típusút) eredeti értéken. Lovász László Tel.: 3229-400 délután

• NES Nintendohoz labdajátékos, elsősorban futball játékot keresek. Tel.: 276-92-87 este, Veres Józsefné

• SNES keres: Super Empire Strikes Back, Super Star Wars programokat. Eladó SEGA MD-ra: Sonic2 3.000 Ft-ért. Bojtok Csaba 5200 Törökszentmiklós, Margit út 1/a.

• Keresek I-III-as Kickstartot Action Replay I-III-at és színes monitort Amigához. Cím: Fülöp Attila 3552 Muhi, Kossuth út 10. Lehetőleg olcsón!

• **Keresek SNES-re programokat cserélek. Kovács László Balázs 4400 Nyíregyháza, Stadion u. 22. 1/4.**

• Keresek MD-hoz: Columns, Ecco T.D., J.W. Snooker, E.W.Jim, Sonic A.K. játékokat megvételre. Cím: Katona Pál 2651 Rétság, Rákóczi út 47.

EGYÉB KÍNÁL

• Amiga CD32 7 db lemezzel 38.000 Ft. C64/2 sok gyári játékkal magnóval, kazettákkal, 2 db joystickkal 9.000 Ft. Érdeklődni: 271-8390 egész nap

• Mega CD II. + 4 CD játék (Sonic, Star Wars, Road Avenger, Spiderman) + CD adapter csak egyben 58.000 Ft-ért eladó. Alkudni lehet. Bolti ár: 78.000 Ft. Tel.: 28-310-124

• Eladó SEGA MD II. 6 hónapos Sonic 2-vel. Ár: 20.000 Ft. Érdeklődni: egész nap. Cím: Földessy Róbert 2523 Sárisáp, Hunyadi J. út 32. Tel.: 0660346475

• Eladó SNES + 1 joy + 4 játék (pl: Mortal K. II, Pitfall, stb.) Garanciával. Ára: 35.000 Ft. Cím: Laskai Sándor 1204 Bp. XX., Tátra tér B/2. 4.lh. tsz.3.

• Anyagi okokból eladó egy SNES, 2 db joy + átalakító + sztereókábel, 5 db program (STF2 Turbó, Metál Marines Stb.) Irányár: 49.000 Ft (16-21 óra között) Tel.: 1-531-273.

• Eladó egy 2 hónapos 32X alapgép 24.000 Ft, és hozzá Virtua Racing 10.000 Ft, Star Wars Arcade 10.000 Ft. Továbbá eladók Game Boy és SEGA MD kazetták. Tel.: 252-0598

• Eladó SEGA Megadrive II., Sonic 2 + Mortal Kombat II. + 2 joypad. Ár: 25.000 Ft. Érdeklődni: Tel.: 2649-148 Oláh Ferenc

• **Eladó SEGA MCD-II. 30.000 Ft-ért, SEGA MD I. 10.000 Ft-ért. Tomcat Alley, Silpheed MCD: 8.000 és 5.000 Ft. A MCD-II. géphez program jár! Tel.: 72/325-463**

• Eladó az eddig megjelent Guru és PC-Guru újság. Lehetőleg egyben. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni a 18-94-604-en lehet Nagy Liviusnál.

• Eladók az eddig megjelent 576 KByte-ok (A Szimulátor különszám is) Lehetőleg egyben! Ár megegyezés szerint! Érdeklődni a 18-94-604-en lehet Nagy Liviusnál.

• Sürgősen eladó egy GB 5.500 Ft-ért vagy elcserélendő rádiós walkman-ra. Fazekas Sándor Cím: 1038 Bp., Lukács Gy. u. 21. V/17. Tel.: 1802144 (15 óra után)

• Eladó egy 1 éves Game Boy tartozékokkal + Tetris + adapter 6.000 Ft. Eladók játékok: Balloon Kid, Solar Striker, Burai Fighter: 1500 Ft/db, Rescue Blob: 1.000 Ft. Tel.: (83)341-735

• SEGA MD játékaimat olcsón eladnám. Érdeklődni lehet: Lucza Balázs 1067 Bp., Eötvös u. 39. fsz.1/B. Tel.: 1-128-950

• Eladó SEGA Game Gear 1 játékkal + adapter. Ára: 12.000 Ft. Külön játékok: Star Wars, Mortal Kombat 2, Poker, Chuck Rock 3-4.000 Ft. Tel.: 177-59-21

• Eladó SNES kártya Battletoads Double Dragon 3.000 Ft. Szőllás Zoltán 8500 Pápa, Kandó Kálmán u. 37.

• Eladó! SEGA Master System2 Sonic + Castle of Illusion, Mickey Mouse. Ár: megegyezés szerint. Tel.: (06)-27-343-718 Bámli Zoltán

• Vadi új Game Boy + Indiana Jones és az Utolsó Keresztes Lovag 1 év garanciával eladó 13.500 Ft vagy a játék prg. elcserélhető más játékprg.-ra. Vajda Miklós 7146 Várdomb, Római út 4.

• Eladó Nintendo két kazettával: Super Mario3 és Captain America and the Avengers. Érdeklődni lehet 18 óra után Tel.: 201-81-57 Ruskó Csaba

• Eladó 1 éves Game Boy + adapter + Tiny Toon A. + Super Empire Strikes Back 12.000 Ft-ért. Érd.: Szilberhorn Ákos Kiskőrös, Szabadkai 53. Tel.: 78/312-914

• Eladó egy Super Nintendo alig használt + 2 programmal. Érdeklődni lehet: Tel.: 1-806-050

• Eladó egy SEGA MD II. + 2 db 3 gombos joypaddal, adapterrel és a Sonic2 című játékkal. (2 hónap garanciával) Tel.: 291-91-31

• SNES + 2 pad + adapter + 11 program (D.K.Country, MK2, Super SF2, J.Park, D.Dragon, Kick off, Empire S. Back, Starwing, T.Toon, Mario All Stars, M. World) eladó! Érd.: hétvégén 06-29-330-426-os telefonszámon.

• Szeretnék eladni 3 Super Nintendo-s játékot (Super Empire Strikes Back, Donkey Kong, Lion King) Tel.: 82-419-109. Levelet: 7461 Kaposvár-Toponár, Deseda u. 1.

• SNES kazetták eladók: Street F.2. 6.500 Ft, M. World 3.000, Robocop3 4.000 Ft-ért. Cím: Szilágyi Ádám 2060 Bicske, Kossuth út 11. Tel.: 350-095

• Egy Atari 600XL + könyvek + magnó + 2 joy eladó. Irányár: 6.400 Ft. Tel.: 276-4209 (17-19-ig) Hegymegi Tamás

• Eladó egy SEGA MD + 2 joy -az egyik 6 gombos + Mortal 2, Art of Fighting, FIFA Soccer, Sonic 35.000 Ft-ért Fellner Dániel, Bp. I.ker., Attila u. 23. 6/32.

• Eladó Super Street Fighter II., és Ecco the Dolphin Megadrive-hoz. Áruk 11.000 és 5.000 Ft. Tel.: 116-9942 ifj. Barna Tibort keresd este 6 óra után.

• Eladó egy Game Boy és egy Handy Boy 6 játékkal 28.000 Ft-ért. Érdeklődni 16 óra után a 262-32-64 telefonon.

• Eladó! Game Boy + Super Mario Land + Gargoyles Quest (Ghost 'N Goblins). Irányár: 11.000 Ft. Tel.: 06-53-312-006 Sürgős!

• Eladnám SEGA Game Gear-emet + 4 játékot + hálózat adapter + nagyító 23.000 Ft. Tel.: 06-82-319-341. Cím: Kaposvár Cseri út 97. Érdeklődni csak 17 óra után.

• Eladó egy amerikai rendszerű SEGA CD 6 db CD-vel (Rebel Assault + Sewer Shark + Prince of P. + Silpheed + Final Fight + Who Shot I.R. + 2 joystick, tartozékok kifogástalan állapotban 70.000 Ft-os irányáron. Tel.: 282-21-12

• Végkiárusítás! SEGA Megadrive + két joy + 8 játék + 32X, hozzá: Virtua Racing Deluxe és Star Wars + Universal adapter olcsón! Érdeklődni lehet: 1171 Bp., Nyeremény u. 6. Tel.: 258-40-67

• SNES + 2 joypad + 6 játék + adapter = 40.000 Ft. Külön is. PC-re keresek Paradise videokártyához vezérlőprogramot. Marinov György 2760 Nagykáta, Temető út 2/c.

• Eladó! SEGA MD, 3 joy egy 6 gombos, 7 játék: Mortal K2, Street F2-t, Jungle Strike stb. Ára: 47.000 Ft. Külön-külön is. Alkudni lehet. Cím: Mithelg Béla 7700 Mohács, Brand Ede u. 5/B. fsz.3.

• **Eladó egy alig használt Game Gear adapterrel, 2 játékkal (Formula 1, Terminátor). Érdeklődni lehet: Tel.: 227-1790 Ár megegyezés szerint!**

• Eladó egy kitűnő állapotban lévő SEGA Master System 2 + 2 db pad + 6 db játék (pl: Jungle Book, Strider, Sonic). Irányár: 9500 Ft. Telefon: 06-30-48-22-19

• Atari 1040 STFM + színes sztereo Atari SC1224 monitor + egér + 1 joy + 30 lemez + szakirodalom + új LC-20 Star printer. Külön is megvehető. Ár: 29.000 Ft. Tel.: 06-30-482-219

• SNES kazettámat - Street Fighter 2 - eladnám 8.000 Ft-ért vagy elcserélném a felsorolt játékok valamelyikére: Mortal Kombat, FIFA Soccer, Wolfenstein 3D, F-zero, Probotector, Super Star Wars, Fatal Fury2. Tel.: 06-20-416-673

EGYÉB CSERE

• Elcserélném MS tip.: Sonic 1-et + Lemmings-t + Eswatot + C.Shinobit együtt MS tip: Mortal 2-re vagy Desert Strike-ra. Cím: Tóth Csaba 3980 Sátoraljaújhely, Esze T. 10.

• Elcserélném 2 db ritka telefonkártyámat. Az egyik Hong-Kong-i, a másik kantoni, kínai. Cserébe kérem az 576-ot 90/1 - 94/2-ig. Cím: Fülöp Gábor, Gyoma, B.Molnár út 14/1. A 2 kártya eredeti. Szükség esetén ráfizetek.

• SEGA MD játékokat cserélnék. Keresem: Mortal Kombat I v. II., Sonic 4. Adok: Mega Games 1., Sonic 1. Keresni lehet: 17-21 óráig a 06-1-260-13-49-es telefonon

• Cserélek Game Boyba játékokat. 1 kazettán 12 játék van: Flipper, Robocop, Pókember, Szörnyecskék II, Mario Land stb. Ezért 5-6 játékot kérek. T: (06)-76-361-309 K. Tamás

• Olimpic Gold + Sonic2 + Terminator + Taz-Mania + G-Loc SEGA Game Gear játékok eladók vagy elcserélhetők. 4.000 Ft/db. Kakasi Péter Tel.: 135-7072 (18 órától)

• **Elcserélném: SEGA Megadrive-omat, 6 db programomat + 21 db 576 KByte újságomat egy Amiga 500-ra vagy 30.000 Ft-ért. Cím: Veszteg Zoltán 1089 Bp. VIII., Kőris út 4/A. 2/25.**

• Elcserélném V1.3 1 MB Amigámat + 3,5 külső floppy + lehez + stb. SEGA MD-ra vagy SNES-re kazettákkal. Írjatok: Nádasy Huba 2400 Dunaújváros, Római krt. 36/A. X/2.

• Elcserélném SNES + 2 joy + 4 játék (MK2, Jedi) Megadrive-ra + 35.000Ft-ra. (Játék nem kell) Cím: 4811 Kisvarsány, Kölcsey u. 10. Balogh Péter

• Game Boy játékot és kazettákat elcserélek SEGA MD játékokra. Tel.: 0630351376, 0660351376 Schulhoff Tibor Miskolc

• Jó állapotban lévő Super Nintendo játékomat (Road Runner-t) cserélném Mortal Kombat vagy Mortal Kombat 2-re. Tel.: 62-346-415 (du.2 órától) Kis Dániel

• Eladnám vagy elcserélném Megadrive II-met (+ 2 joy, 3 játék) SNES + Mortal 2-re. Cím: Máhl Gábor 8200 Veszprém, Hérics út 5/F.

A hónap dumája

Az utóbbi egy-két évben iszonyatosan divatba jött a cyberpunk irányzat, úgy az irodalomban, mint a számítógépes játékok terén. Szinte minden sci-fi történet ilyen vagy ehhez hasonló környezetben játszódik, az Asimov féle "old skool" utópiák pedig egyre jobban elfelejtődnek. Ezekben az írásokban csak egy a közös: mindegyik egy olyan társadalomban játszódik, ahol az ember és a gép egyesülése mindennapos dologgá vált, a számítástechnika őrjítő magasságokba tör és átveszi minden más felett a hatalmat. De mindennek mennyi köze van a valósághoz? Milyenek lesznek a PC-k az ezredfordulón? Kicsiny összeállításom erre próbál rávilágítani.

- CPU: az Intel már bejelentette vadonatúj, P6 névre keresztelt processzorának elkészültét, melynek gyorsasága a jelenlegi csúcs-Pentiuménak két és félszerese. Ugyancsak készülnek a P7-es tervei is, mely a Pentium sebességének pontosan ötszörösét fogja tudni produkálni. A konkurens IBM-Apple-Motorola társulás csúcsgépe, a 64 bites, 33 MHz-es PowerPC 620 pedig oly sebes, hogy még nem született hozzá olyan szoftver, mely teljesítményét igazán ki tudná használni. Ha ehhez hozzávesszük, hogy az első komolyabb processzor, a 286-os 1982-ben jelent meg, láthatjuk, hogy a fejlődés iszonyú gyors és megállíthatatlan.

- Memória: az Intel tervezőgárdája egy, a jelenlegi technológiát forradalmasító szabadalom fejlesztésén dolgozik gőzerővel. Ennek alapja az, hogy egy-egy memóriacella ezentúl nem kettő (igen-nem) állású lesz, hanem többféle feszültségerősség felhasználásával négyféle bitet tud majd reprezentálni (tehát a jelenlegi kétszeresét). Ezzel a technológiával egy 1Mb-nak megfelelő modul ára nagyságrendileg 4000 forintról 40 (!) forintra esne vissza, és a gépeket 1 Gb-ig lehetne bővíteni.

- Hangfelismerés: a jelenlegi, egyszerű utasításokat felismerő programokat valószínűleg olyanok fogják felváltani, melyek a természetes beszéd felismerésére is alkalmasak lesznek. Az ezen a téren folyó fejlesztésről nincs sok konkrétum.

- CD-ROM: a Pioneer cég olyan új, CD-alapú tárolási technikán dolgozik, mely egy ma megszokott méretű lemezre a mai adatmennyiség 3-4-szeresét képes tárolni egy újfajta, kék lézer segítségével (mely kisebb hullámhossza miatt sokkal finomabb leolvasásra képes). Ugyancsak léteznek már többször írható és olvasható CD ROM-ok is, ezek azonban még túlságosan drágák a mindennapi használathoz.

- Floppy: ezen a téren a Fuji alkotott nagyot. Mikrofinom mágneses réteget visznek fel a lemezekre, melynek segítségével egy 3.5"-os lemezen 200 Mb-nyi információt lehet tárolni. Mivel a lemezek a mai sebesség tízszeresével forognak, az átvitel gyorsasága is ennek megfelelően nő. A sorozatgyártás akár ma délután elindulhatna, ha találnának olyan céget, aki a lemezeikhez meghajtót gyártana.

- Külső megjelenés: ezt a tényezőt főleg a házakban elhelyezett meghajtók, kártyák mérete befolyásolja. A jövőben valószínűleg a hitelkártyánál alig nagyobb bővítőmodulok lesznek jellemzőek, melyeket természetesen nem kell majd órákig installálni, elég lesz bedugni egy-egy ilyen kártyát (akár a gép használata közben is), és már használhatjuk is.

Tehát, akkor milyen is lesz a PC? A legfontosabb változás az lesz, hogy a billentyűzet szerepe csökkenni fog, mert ahol lehet, a beszédfelismerés lesz alkalmazva. Az adattárolás többször újraírható CD-ken fog történni, melyekre természetesen akár egész filmeket is rögzíthetünk, automatikusan megszerkesztve. Magának a gépnek érintésre is érzékeny LCD kijelzője lesz. A szinte mindenhol megtalálható adathálózati csatlakozókkal való kapcsolat üvegszálas vezetékeken keresztül fog történni, a terminálokat pedig műholdakon keresztül kötik majd össze. A játékok teljesen fotórealisztikusak lesznek, esetleg 3D effektekkel, valamint az egész testet fedő Virtual Reality öltözékekkel. Még mondja valaki, hogy a PC-k unalmasak...

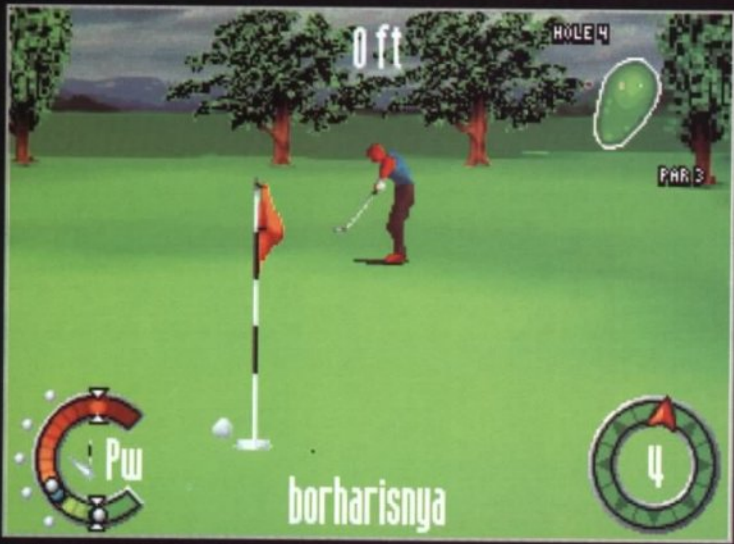
Ancy

Amigások figyelem! A Budatétényi Amiga Klub AMIGA MAJÁLIST rendez május 1-én 9 órától 19 óráig. 150 gépheIyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz! A rendezvényt az 576 KByte is támogatja.
Belépő: 50 Ft, gépheIy: 150 Ft (monitort nem tudunk biztosítani).
XXII. ker., Budapest, Nagytétényi út 35., Budatétényi Művelődési Központ
"VILÁG AMIGÁSAI EGYESÜLJETEK!"
Helyfoglalás a helyszínen.

A hónap bukása

Lapzártakor érkeztünk meg Londonból és még az utolsó pillanatban felülbíráltam magam az ehavi Bukással kapcsolatban. Töröltem a régit (nem árulom el, hogy kit péciztem ki magamnak), majd nekiláttam, hogy egy halálhírről számoljak be. Na nem élőlényről van szó, de egyes embereket és azok érzésvilágát komolyan befolyásoló dologról. Képzeljétek el mi történt! Nagy virgoncan robogok be az ECTS-en a TEAM 17 standjára, Alan haverom már messziről üdvözöl, kávéval, dzsúzzal, hawaii nőkkel kínál, de én lazán elhárítom a kedveskedést; inkább az anyagokra vagyok kíváncsi. Bemutatja az újdonságokat (lásd CD32. Oldal), de én valami többre, a cég távolabbi terveire vagyok kíváncsi. Erre közelebb hajol, körbenéz, hogy az üres szobában van-e még rajtunk kívül valaki, kihalász a falból és az egyik gyümölcsös tálból két poloskát (a lehallgató fajtából) és bizalmasan a fülembe suttogja, hogy aznap reggel aláírták az együttműködési szerződést az OCEAN-nal.... Szélesen vigyorog, várja a hatást, de bennem valami megszakadt. Ez a döntés egész biztos egy halom pénzt hoz mindkét fél konyhájára, de egyet jelent a pöttöm cég függetlenségének elvesztésével, az Amiga programok kiadásának visszafogásával, esetleg teljes beszüntetésével. Ugyanis egy mammutvállalat nem fog bajlódni 2-3000 darabos eladásokkal, neki EXTRAPROFIT kell, meg Silicon Graphics intro, meg renderelt főhős, meg ilyenek. Goodbye, Team 17, see ya in hell... (Lehet, hogy a CD32. Oldal az utolsó hírmondó?!)

THE SCOTTISH



■ Bár még úgy látszik, hogy kint van, de a következő pillanatban édesen koppan a lyukban.

„Séta luxus kivitelben" - irónikus kifejezéssel élve így definiálhatnánk az úri passziónak számító golfozást, mint sportágat. A golf valóban az egyik legköltségesebb válfaja a testmozgásnak, éppen ezért jön kapóra a golfprogramok újabb generációjához tartozó CORE DESIGN fejlesztés, a THE SCOTTISH OPEN - VITRUAL GOLF, amellyel a kevésbé tehetősek is átélhetik a zöld gyep varázsát. Exkluzív előzetesünkben részletes ismertetőt olvashattok a tavasz végén megjelenő program újításairól és a benne rejlő csodákról.



■ Nagy mázlija volt Chris barátunknak, csak pár méteren múlt, hogy homokoznia kelljen...

A HELYSZÍNEK

Négy híres helyszín közül választhatunk, úgy mint THE BOWERY, KILMARNEY, PENPERRO és CARNOUSTIE. Lássuk őket sorban: a délangliai Bowery-t 1866-ban nyitották meg először, facsoportokkal és tavacskákkal tarkított pályái nem túl nehézek, s főleg a kezdőknek nyújtanak élvezetet. A Kilmarney pálya Írország nyugati partvidékén terül el, viszonylag fiatal, 1927-ben nyitotta meg kapuit. Itt található a játék leghosszabb, 6263 yard hosszúságú, optimálisan 70 ütésből megoldható pályája. A délnyugati fekvésű Penperro Anglia egyik legnépszerűbb pályája, óriási területeivel, kihívást jelentő pályáival igazi "nagy falat". A kelet-skóciai Carnoustie a legősibb pálya, 1560 óta "bejegyzett golfövezet", amely kifejezetten nehéz természeti adottságaival leginkább a profiknak kínál maradandó élményeket.



■ A visszajátszások mindig érdekes szemszögből mutatják be ismételten a szebb jeleneteket.

EXTRÁK, SPECIALITÁSOK

A játék leginkább grafikai megoldásainak köszönhetően érdemli ki a "következő generációs golfprogram" jelzőt. A készítők egy repülőgép szimulátor megjelenítő és objektum mozgató rutinját pofozták át erre a feladatra. A virtuális érzet azáltal fokozódik, hogy a televíziós sportközvetítéseken megszokott legapróbb részletekig kidolgozott kameramozgatás lett beépítve a játékba. Szabadon választhatunk a hatféle kameraállás között, akár az elütést követően is, a numerikus billentyűk lenyomásával (1-6). Ezek a következők:

Statikus kamera (1): A kamera fixen a játékos mögött áll, nem mozdul.

Mozgásérzékelő kamera (2): A kamera a játékos mögött marad, de a labda mozgását követi fel/le, jobbra/balra.

Követő kamera (3): Ebben a nézetben a kamera követi a labdát, de a kép középpontja mindig a lyuk felé mutat.

Követő és kanyarodó kamera (4): Az előző kameraállás kiegészül a labda megállása után egy 90 fokos fordulattal, ami érdekes vizuális hatást eredményez.

Váltakozó kameraállások (5): A labdát követő nézetben a pálya különböző pontjain elhelyezett kamerákra ugrik a kép, amint közel ér hozzájuk a labda és így mindig a legjobb látványt nyújtja. A lyuk közelében érdemes ezt a kameraállást választani, mert nagyon szemléletes, amint a lyuk közvetlen közelében lévő kamera bekapcsol.

Madártávlati kamera (6): Ütés után a fák magasságában elhelyezett kamerák veszik át a "stafétabotot".

További specialitás a többféle beépített játéktípus. Az egyszerű "dicsőségtáblás" és világbajnoki mérkőzéseken túl extra opcióként pénzdíjas menetek, derbinek nevezett körmérkőzés és kieséses versenyek is játszhatók. Ezek szabályai igen egyszerűek, nagyon szórakoztatóak és több játé-



■ Hulk is egész otthonosan mozog a golfpályán. Ha az erőn múlik, tuti nyerő a fickó.

OPEN

kos esetén is remek időtöltést jelentenek. Kiemelném még az opciók közül a legérdekesebbeket. A **MULLIGAN** opció bekapcsolásával nemes egyszerűséggel csalhatunk: rossz ütés esetén (játéktéren kívül landol a labda vagy vízbe esik) felkínálkozik az ütés semmissé tételének lehetősége, azaz mintha semmi sem történt volna, hibapont nélkül újra üthetünk az előző pozíciónkból. Játék közben, amennyiben ez az opció nincs bekapcsolva, csak a **DROP** és **REHIT** lehetőségek közül választhatunk

A BILLENTYŰZETKOMBINÁCIÓK

Az "L" megnyomásával egy egyenes vonal jelenik meg a labda és a lyuk között, ami a légvonalban köztük lévő legrövidebb távolságot jelzi. Ha a lyuk közelében vagyunk, akkor ilyenkor a domborzati viszonyok is megjelennek ikon formájában. Amennyiben az ütőjátékos helyzetét akarjuk változtatni, akkor ezt az "N" (forgatás balra) és "M" (forgatás jobbra) billentyűkkel tehetjük meg. Az ütés irányát állíthatjuk be a "Q" és "W" gombokkal, amelynek hatására a bal alsó negyed körcikkelyben eltolhatjuk az irányadó kék pontot a középpontból. Balra illetve jobbra mozdítva és a lövéskor a mozgó fehér pontot pontosan erre rá-



■ A plasztikusságot azzal is emelték a készítők, hogy a kiemelkedő felületek beletakarnak a szereplőkbe.

A VÉGSŐ KONKLÚZIÓ

A CORE DESIGN nem titkolt szándéka, hogy programjukkal bekerüljenek a sportszimulációk enciklopédiájába. Ennek érdekében egy olyan felhasználóbarát, vizuálisan reális,



hibás ütés esetén. Ha a **DROP**-ot választjuk, akkor két büntetőpontot kapunk, és a ladba hibás pozíciójához legközelebb eső szabályos helyre tehetjük azt. **REHIT** esetén szintén két büntetőpontot kapunk és a kiindulási pozícióból üthetünk ismét. A **FLIP MAP** ki- és bekapcsolása is igen érdekes hatással jár: a valóságban nem megoldható lehetőséggel a pályát vertikálisan elforgathatjuk, azaz felcserélődnek a jobbra/balra irányok és a pálya teljesen új képet kap ezáltal. A **WIND** és **HEIGHT** pontok átkapcsolása erősebb/gyengébb légmozgást és meredekebb/laposabb lejtőket eredményez.



■ Hogy legyünk 70 évesen is fittek, fiatalosak? A mozdulatsort bemutatja Göncz Árpád.

állítva balra illetve jobbra csavarhatjuk a labdát. Ez leginkább közvetlenül előttünk található zavaró tereprágy esetében hasznos. Hatása egyébként ugyanolyan, mint egy középre beállított, de véletlenül rosszul eltalált lövés. A "TAB" billentyűvel a játékot menthetjük ki.

A grafikai megjelenítést több billentyűvel is állíthatjuk. A "G"-vel az úgynevezett segédvonalakat tüntethetjük el/jeleníthetjük meg, amelyek a domborzat jobb láthatóságát hivatottak jelezni. Az "A", "Z", "S", "X" gombokkal a kamerát emelhetjük/süllyeszthetjük illetve dönthetjük fel/le. Amennyiben közelebbről is kiváncsiak vagyunk játékosunkra és közvetlen közelére, az "F" és "V" gombokkal zoomolhatunk rá. Ez akkor is előnyös, ha a kilátást egy fa zavarja, mivel eltávolodva a játékostól megnézhetjük, hogy mi van a zavaró tereptárgy mögött.

könnyen kezelhető és látványos szimulációt készülnek piacra dobni, amely a kezdőktől a profikig minden sportjáték szerelmest maga mellé állít. A realitást a számtalan opcionális lehetőséggel érik el (kameraváltások be-



■ Ez a kép egyike a látványosabb kameraállásoknak. Mintha igazi közvetítésen lennénk.

állítása, játékosok tulajdonságainak újradefiniálása, a sikerélmény ügyességtől való nagyfokú függősége), a játékélményt pedig a felhasználót segítő választási lehetőségek (új típusú játékfajták és eddig egy golfprogram által sem feldolgozott pályák bemutatása) által érik el. A néhány hónapon belül megjelenő játék tehát igazi mérföldkőnek ígérkezik.

Előző számunkban már beharangoztuk a sokéves fejlesztés erdeményeképpen előállt C64-es csodát, s a sok olvasói levél hatására ismét elővettük egy bővebb ismertető erejéig. Mivel a játék hosszúsága épp ésszel fel sem fogható, ezért komplett végigjátszásra nem vállalkozhatunk, de reméljük, hogy cikkünk nyomán sokan nekilátnak a nagy kalandnak.

AZ ELSŐ KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE

Középen található a tulajdonképpeni játéktér, az ezt körülvevő hat kis négyzetben a csoportunkban található emberek ábrázatát csodálhatjuk meg (köztük a sajátunkat is, amely természetesen a játék kezdetekor az egyetlen). A bal oldalon fentről a negyedik négyzetben jelennek meg az általunk, illetve a program által kiadott utasí-



tások (ezekről később), a jobb oldalon ugyanilyen magasságban azok a fickók tűnnek fel, akikkel éppen tárgyalunk. A képernyő alsó részén a program jelentkezik időről időre különböző üzenetekkel, a hosszabb szövegek a játéktér helyén jelennek meg. A két kurzorbillentyű segítségével tudunk fordulni, míg a RETURN segítségével a megadott irányba léphetünk egyet.
Ha az 1-6 gombok valamelyikét nyomjuk meg, bővebb információt kapunk a pillanatnyilag a csapatunkhoz tartozó illetőkről. A SPACE segítségével tovább, míg a "balra nyíl" alkalmazásával egy képernyőt visszafelé léphetünk.
Az első képernyőn a személyi adatokat csodálhatjuk meg, úgymint: név, nemzetiség, nem, életkor és tapasztalati pontszám (EXP). Ez utóbbi rendkívül fontos a játékban, mivel ennek az értékétől függ, hogy milyen új szaktudásokat tudunk elsajátítani (ezekre is visszatérünk). Ezen a képernyőn jelennek meg a képességeink is, nevezetesen: erő, gyorsaság, ész, ügyesség és karizma. Az első négyet azt hiszem nem kell magyarázni, a karizma viszont itt a játékban azt jelenti, hogy milyen hatást kelt a megjelenésünk, mennyire tudjuk az embereket meggyőzni. Minden képességnek 6 különböző fokozata van, ezek attól függően javulnak, vagy romlanak, hogy milyen sikerrel harcolunk.

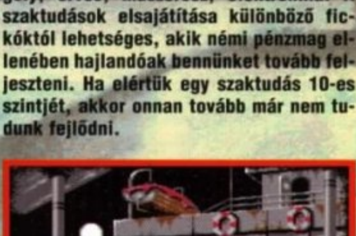
A MÁSODIK KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE

A második képernyőn találjuk azokat az úgynevezett szaktudásokat, amelyekkel az illető csapattag rendelkezik. A szaktudásnak három nagy csoportja van:

- *Fegyverkezeléssel kapcsolatos szaktudások:* a játékban igen széles skálán mozognak a fegyvernemek: ökölharc, kézifegyver, pisztoly, puska, géppisztoly, gépkarabély avagy rakétavető. Mindegyikhez több típusú fegyver tartozik, de a szaktudás a FEGYVERNEMRE érvényes, azaz, ha teszem azt van pisztoly szaktudásunk, akkor gond nélkül használhatjuk bármelyik, a játékban előforduló pisztolytípust.

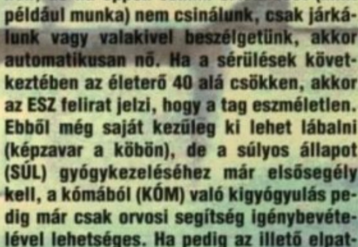
NEWC

- *Tárgyhoz kötött szaktudások:* csak akkor alkalmazhatók, ha a birtokunkban van egy bizonyos tárgy, például álkulcs vagy robbanóanyag. Néhány érdekesebb fajta: kártya, zárak, észlelés illetve robbantás. Azt hiszem, a nevek mindenkinek elárulják, hogy melyik mire használható. Még egy megjegyzés: az észlelés azért tartozik ebbe a csoportba, mert ugye csak akkor tudunk érzékelni, ha van mit.
- *Tárgyhoz nem kötött szaktudások:* bármikor használhatóak, ha az adott helyzetben van értelmük. A teljesség igénye nélkül néhány: mászás, osonás, nyomkövetés, meggyőzés, szövegfejtés, elsősegély, orvos, műszerész, elektronika. A szaktudások elsajátítása különböző fickóktól lehetséges, akik némi pénzmag ellenében hajlandóak bennünket tovább fejleszteni. Ha elértük egy szaktudás 10-es szintjét, akkor onnan tovább már nem tudunk fejlődni.



A HARMADIK KÉPERNYŐ FELÉPÍTÉSE

Végül a harmadik képernyőn jelennek meg a birtokolt tárgyak. Minden tárgy egy-egy betűvel van megjelölve, ha ezt megnyomjuk, egy almenübe jutunk, amelynek segítségével eldönthetjük, hogy tulajdonképpen mit is akarunk ezzel a tárggyal csinálni. A következő pontok közül választhatunk:
HORD: ennek segítségével vehetjük kézbe, illetve ölthetjük magunkra a szóban forgó tárgyat vagy ruhát (ha már van rajtunk ruha, vagy a kezünkben fegyver, akkor ezzel az utasítással cserélhetjük egy másikra). A kiválasztott tárgy neve a továbbiakban inverz betűkkel jelenik meg.
LEVESZ: ez természetesen azt jelenti, hogy a tárgyat nem kívánjuk tovább használni, ezért levesszük.
ODAAD: egy másik csapattagnak passzolhatunk át egy tárgyat. Ez a pont azért hasznos, mert egy ember nem vihet egyszerre 19 tárgynál többet, továbbá minden tárgynak meg van adva a tömege, valamint az egyes csapattagok teherbírása is.
ELDOB: ezzel a ponttal nem árt vigyázni, mert a játékban nincs Talált Tárgyak Osztálya...
TÁRAZ: ez a menüpont csak akkor jelenik meg, ha egy lőfegyvert veszünk a kezünkbe - ennek segítségével tölthetjük meg.
További utasítások (mindig a kezdőbetűjük lenyomásával lehet alkalmazni őket - kivételt képez a SPACE, és a funkcióbillentyűk, de ez egyébként is elég egyértelmű).
SPACE: a csapat tagjaira vonatkozó információk, amelyek a következők:
- *név:* ezt nem kell magyarázni
- *életerő (AKT):* értéke maximum 100 lehet, a sebesülésekkel természetesen csökken, de ha éppen semmi értelmeset (mint például munka) nem csinálunk, csak járkálunk vagy valakivel beszélgetünk, akkor automatikusan nő. Ha a sérülések következtében az életerő 40 alá csökken, akkor az ESZ felirat jelzi, hogy a tag eszméletlen. Ebből még saját kezűleg ki lehet lábalni (képzavar a köbön), de a súlyos állapot (SÚL) gyógykezeléséhez már elsősegély kell, a kómából (KÓM) való kigyógyulás pedig már csak orvosi segítség igénybevételével lehetséges. Ha pedig az illető elpatkol, akkor sajnos már semmit nem tehetünk érte. A gyógykezelést csapaton belül is elvégezhetjük, ha éppen nincs orvos a közelben, de ehhez természetesen megfelelő szaktudás és elegendő mennyiségű kötszer is kell.
- *védettség (AC):* azt mutatja, hogy ruháink mennyire nyújtanak védelmet a sebesülésekkel szemben. Törekedjünk arra, hogy ez az érték minél magasabb legyen.
- *munició (MU):* innen tudhatjuk meg, hogy a csapattag lőfegyverében (ha van neki) mennyi töltény van.



- fegyver (FEGYVEREK): azt jelzi, hogy az illető éppen milyen gyilkoló szerszámot tart a kezében

DUMA: beszélgetni valakivel. A programozók azt a korántsem eredeti, de kitűnően bevált ötletet dolgozták fel, hogy mondanivalónkat többféle lehetőség közül választhatjuk ki, meggyorsítva ezzel a kommunikációt. Miután kiválasztottuk a számunkra legszimpatikusabb szöveget (a kur-

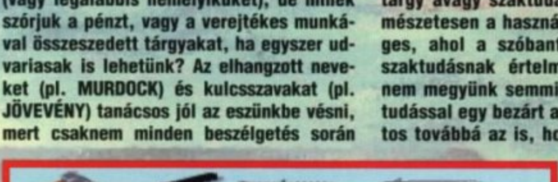
OMER



zorbillentyűk segítségével), nyomjuk meg a RETURN-t és figyeljük a választ. A gorombaságoktól érdemes tartózkodni, mert vannak érzékeny lelkű alakok is a szigeten, és ha megsértjük őket, esetleg fontos információktól esünk el. Valamilyen ajándékkal természetesen ki lehet őket engesztelni (vagy legalábbis némelyiküket), de minek szórjuk a pénzt, vagy a verejtékes munkával összeszedett tárgyakat, ha egyszer udvariasak is lehetünk? Az elhangzott neveket (pl. MURDOCK) és kulcsszavakat (pl. JÖVEVÉNY) tanácsos jól az eszünkbe vésni, mert csaknem minden beszélgetés során adódik olyan pont, amikor feltehetjük ezekkel kapcsolatos kérdéseinket. Ilyenkor gépeljük be a kérdéses nevet vagy szót, és tárgyalópartnerünk elmondja, hogy mit tud róla. A program ismeri az ékezetes betűket, ezek alkalmazása két billentyű egymás utáni lenyomásával lehetséges (Á: Control + A; É: Control + E; Í: Control + I; Ó: Control + O; Ö: Commodore + O; ő: bal shift + O; Ú: Control + U; Ü: Commodore + U; Ű: bal shift + U).

NYIT-CSUK: kinyitni illetve becsukni valamit, elsősorban ajtót. Az N segítségével csak akkor tudunk kinyitni valamit, ha nincs kulcsra zárva, a bezárt dolgok kinyitása álkulccsal és megfelelő adag szaktudással lehetséges.

HASZNÁL: egy a birtokunkban lévő tárgy avagy szaktudás alkalmazása. Természetesen a használat csak ott lehetséges, ahol a szóbanforgó tárgynak vagy szaktudásnak értelme van, így például nem megyünk semmire az ökölharc szaktudással egy bezárt ajtóval szemben. Fontos továbbá az is, hogy az alkalmazni kívánt szaktudás megfelelően magas szintű legyen, ellenkező esetben nem tudjuk használni.



SZEM: körülnézni.

KERES: keresni. Ennél a két parancsnál figyeljünk arra, hogy minden irányba hajtsuk végre őket, egyébként csak azt látjuk, illetve találjuk meg, ami előttünk van, azt pedig nem, ami például jobbra.

AD: odaadni valakinek valamit. Segítségével könnyebben meggyőzhetünk embereket, vagy megbékíthetjük azokat, akiket sikerült megharagítanunk.

TÁMAD: ezzel az utasítással támadhatunk meg olyan embereket, akik egyébként nem viseltetnek rossz szándékkal irántunk. Csak vigyázzunk, mert a békés honpolgárok néha golyószóróval vannak felszerelve, és mire felébredünk, már eszméletlenre lőttek bennünket. Természetesen vannak olyan teremtmények is, amelyeket meg sem kell támadni anélkül is nekünk jönnek, de a csaták lefolyása minden esetben a következő: a megjelenő főmenüben kiválaszthatjuk, hogy harcolunk (H), elfutunk (F), avagy kicsit jobban megközelítjük az ellenfelet (E), mert úgy gondoljuk, hogy például 10 méter távolságból nem tudunk neki beakasztani egy jobb horgot. Ha a harcot választjuk, egy újabb menübe jutunk, amelynek segítségével eldönthetjük, hogy támadunk (T), védekezünk (V), fegyvert cserélünk, ha van mire (C), vagy töltünk (B), ha éppen lőfegyver vagyon a kezünkben. Ha a fegyverünk automata, még azt is megváltoztathatjuk, hogy csak egyet lövünk-e (E), megsorozzuk ellenfelünket (S), vagy a teljes tárat belelőjük abba a gazemberbe, aki ki mert velünk kezdeni (A). Ezt a manővert a csapat összes tagjával meg kell ismételnünk, és ha a program által adott mentőkérdésre (Biztos (I/N)) is helyes választ adunk, akkor nincs más hátra, mint előre. A csata addig tart, amíg az egyik részről mindenki el nem esik (a tagok energiája egyenként 6000 pont, ennek kell a végére járni ahhoz, hogy az illető az örök vadászmezőkre költözzön). A program egyébként folyamatosan kommentálja, hogy ki, kinek, milyen sérülést okozott. Ezt érdemes feljegyezni, és ha már nagyon a veszélyes zónába jutottunk, akkor szégyen a futás, de hasznos. Ha a mi csapatunk kerül ki győztesen a harcból, akkor bizonyos számú tapasztalati pontot kaszálunk és mehetünk tovább. Arra viszont nem árt vigyázni, hogy mi, mint vezérhangyák, nehogy meg találjunk halni, mert akkor a játéknak vége, hiába vannak még mások is a csapatban.

ELKÜLD: így szabadulhatunk meg feleslegessé vált csapattagjainktól.

PAUSE: na micsoda?

F1: a csapattagok sorrendjének megváltoztatása. Ennek a harcban van jelentősége, mert az ellenfél mindig az elől állónak okoz súlyosabb sérüléseket, érdemes tehát a sorrendet az életerő függvényében megváltoztatni.

F7: lemezműveletek, magyarul save és load. Állást menteni csak az A jelzésű oldalra lehet, tehát NEM MINDEN lemez A oldalára! Összesen 8 különböző állás kimentésére van lehetőség. Sok sikert!

K.K. & CO.

WEST LASER GAME CLUB

Nemrég jöttünk haza Londonból, ahol érdekes kis magánnyomozást folytattam. Arra voltam kíváncsi, hogy ott mennyire mennek az itthon oly népszerű "lézeres" játékok. Megdöbbenve láttam, hogy az angolok is nyomják a dolgot, mégpedig egyre újabb és újabb rendszereket kifejlesztve. Hazaérkezésem után várt az üzenet, hogy szerkesztőségünk hivatalos a WEST LASER GAMES CLUBba, ahol ha minden jól megy, ÁPRILIS 10-én megnyílik az új MEGA ZONE SYSTEM Q, avagy a legmodernebb lézeres játék (az újság megjelenésekor már mehettek is kipróbálni)!





MEGA ZONE

A SYSTEM Q-nak egyelőre még nincs hivatalos neve, KAMÉLEON FIGHTERként emlegetik. A rendszer Ausztráliából származik és forradalmi újításokat tartalmaz. Jelenleg ez a legmodernebb technika és tényleg olyan adrenalin-tódulásos élményt nyújt, amelyre mindenki szívdobogva emlékszik majd vissza! Az új játékot egy 486 DX2-es vezérli, a jogtiszta szoftwer Windows alatt fut. Folyamatosan nyomon követi az akciót és a végén TELJESKÖRŰ áttekintést ad az eredményekről. Az új páncél lényegesen könnyebb, törésbiztos, váll/mell/hát találati érzékelők vannak rajta. Mikroprocesszoros találatjelzője van, hang-fény-rezgés hatásokkal.



A fegyverek is könnyítettek, sokkal pontosabbak, mindkét egység könnyen kezelhető és pillanatok alatt cserélhető akkumulátorokkal működik - akár 5 órán keresztül is!

A játéktér 300 négyzetméter, hétről-hétre változik. Négy darab célpontot tartalmaz, amelyek KERESIK is a játékost és TÜZELNEK RÁ! Számtalan játékfajta választható, a csoportos és egyéni felállásokon kívül a legérdekesebb a TERMINÁTOR, ahol az egész csapat egy szupererős lény (tehát az egyik vállalkozó személy) ellen küzd. A játék tökéletesen alkalmas a csoportterápás foglalkozásra, ügyességfejlesztő - ezt a témával foglalkozó orvosok állapították meg. A rendszer tökéletesen kihasználja az adott időt, a játékosok adott számú élettel rendelkeznek. A menetek után a gép rangsort állít fel. A megszállott harcosok igényes tagsági igazolványt válthatnak (ami olyan mint egy telefonkártya), s ez jelentős kedvezményekre jogosítja őket. A játék felnőtteknek is ajánlott - várják hát a csapatok jelentkezését.



VIRTUA COP

A játékgépek terén még mindig a SEGA vezet, mégpedig két óriási újdonsággal. A legizgalmasabb a VIRTUA COP, amely egy pisztolyos lövöldözős játék. Elképesztő 3 dimenziós vektorgrafikás környezetben kell bolyongani és egy vadállat formájú pisztollyal lelőni az ellenfeleket. A szereplők mozgása abszolút élethű, a háttér folyamatosan zoomol, a célkereszt pedig rááll a legveszélyesebb ellenfélre! Nagyon érdekes, hogy a ránk támadó palikat nem telibe lőjük, hanem általában kézen, s csak a fegyverüket dobják el.

VIRTUA FIGHTER 2

A másik játék a VIRTUA FIGHTER 2, amely az első 3D-s vektoros verekedős gép méltó utódja. Ezúttal 10 harcos közül választhatunk, akiknek tökéletes a mozgatásuk és kidolgozásuk. A grafika a SEGA új "MODEL 2" texture-mapped szupereljárásával készült, 60 frame/másodperces sebességel lépdel és tényleg nagyon élethű - természetesen a jellegzetes vektoros vonásokkal.

MAVERICK FLIPPER

A flipperek és a kártyajátékok rajongóinak pedig a MAVERICK-et ajánlom, amely a Mel Gibson főszereplésével futott mozifilm alapján készült. Az asztalon állati izgalmas feladatokat kell meglőni, a Dot Matrix képernyő pedig sokkal nagyobb a szokásosnál. A gép szuper country zenét nyom a játék alatt.



Martin



MANGA

NINJA SCROLL

Ebben a hónapban valami egészen különleges csemegével fogok szolgálni: egy olyan új MANGA filmet mutatok be, amelytől eddig még mindenki elájult, aki látta (többek között "szőrösszívű" Zolee anyó és Ancy is, akik tudvalevőleg a legnagyobb kritikusok hírében állnak. Zolee például gyűlöli a Pepsi kólát, én persze minden bécsi kirándulásunk alkalmával azt veszek. Látnátok csak azt a fejet, amilyen szenvedéssel issza!...). Szóval ez a film a NINJA SCROLL. Sok más társával ellentétben látszik rajta, hogy nem kizárólag a japán piacra szánták: tipikus hősök a szereplői, nagyon lineáris a cselekmény és egy csipetnyi erotikával is megfűszerezték (és most nem fehér zoknis, miniszoknyás kislányokat zargatnak, hanem egy érett nőt). Hosszúságát tekintve a mozi 94 perces és sokak szerint ez az első olyan MANGA, amely a "Fist of the North Star" méltó utódja lehet - az ugyanis az 576 Shop legjobban fogyó filmje.

Feudális Japán: a veszélyek, intrikák és árulások kora. Jubei, a képzett ninja egyedül járja az országot és pár aranyért vállal veszélyes feladatokat. Egy



kis falut borzalmas betegség pusztít el, az odaküldött ninjacsapat pedig mind egy szálig elpusztul. Rövidesen kiderül, hogy valami óriási gazság van készülőben - Jubei ugyanis találkozik a ninják kivégzőjével, egy félig ember, félig démon köszörnnyel. Hősünk megöli a démont és megmenti a gyönyörű "méregkóstoló" ninjalányt, Kagerot. Innentől kezdve aztán nem zökkenőmentesen ugyan, de együtt küzdenek meg a hét további démonnal és rövidesen (azaz 70 perc múlva) fény derül a cselszövésre is.

Miután Zolee is megnézte a filmet, megkérdeztem tőle, hogy miért is tetszik neki. Rögtön rávágta, hogy a "18 éven felülieknek" szignó miatt - aztán persze helyesbített: azért, mert ebben a filmben folyamatosan történnek az események. A főhős nem szuperember, hanem egy furfangos ninja és a nála sok-



kal erősebb ellenfelekkel nem varázslatokkal és fantasztikus trükkökkel végez, hanem sokszor szerencsével és ésszel győzi le őket. Nagyon gyakran bukkannak fel a különböző tipikus ninja fegyverek, a kard, a dobócsillag és társaik és a szereplők ezeket (szerintem) elég élethűen használják. Persze vannak misztikus dolgok is, elsősorban a nyolc démon részéről, de hát ez természetes egy japán rajzfilmben (az egyik ipse olyan méretű duplapengés cuccal rendelkezik, amely egy dobással lekaszálja az erdő legvastagabb fáit). Lényegében azonban nagyon "ehető" a sztori és humorban sincs hiány (az egyik bunyó után például Jubei egy forrásnál fürdik és nyögve piszkálja ki egyik kiütött fogát; később egy szakadék fölött lógnak egy vékony kötélen Kageroval, mikor is megkérdezi a lánytól, hogy szíveskedne-e végre "leakaszkodni" róla és felmászni a kötélen). A filmben egyébként hiteles történelmi utalások is vannak, hiszen a klánok háborúja abban az időben mindennapos volt, kémkedésekkel és orvgyilkosokkal körítve és a "kis klánok nagy tervei" effektus is többször bajt okozott. Á, nem is mondtam: a főgonoszt most a Sötétség



Shogunjának hívják, de egyátalán nem mutatkozik meg, csak utalást tesznek rá. Akivel hősünk küzd életre-halálra, az egy egyszerű "reinkarnált" úriember, olyan vágás van a nyakán, mint a palinak a Highlander első részében. Node nem vagyok poéngyilkos, inkább egy egyszerű viccet dobok ide a MANGA rovat végére:

...Fut a farkascsorda az erdő szélén, mire az egyik fa mögül előlép a nyuszika.

- Na farkasok, ki a falkavezér?

Tanakodnak a farkasok: - Nincs nekünk olyan!

- No akkor fizessetek fejenként száz forintot, aztán tipli tovább!

Letejelik a pénzt a farkasok, aztán lógó orral odébbállnak.

Másnap lejátszódik ugyanez a jelenet, a farkasok már őrjöngenek. Elhatározzák, hogy a három legzorallabb dögöt választják meg falkavezérnek. Mennek az erdőben, előtoppan a nyuszika...

- Na farkasok, ki a vezér?

Előrejön a három legnagyobb farkas: Mi vagyunk azok, nyuszi, van valami gond?

Erre előlép a medve a fa mögül: Na akkor ti hárman fizessetek kétszáz forintot, a többiek a szokásos százast, aztán tipli tovább!

Martin

The Story of Thor

A Successor Of The Light

SEGA





...Az egész Ali herceg egyik kincskereső útja során kezdődött. Ali egy olyan ismeretlen szigetet talált Oasis partjai mellett, melyen egy hatalmas hegy terpeszkedett. A hegy gyomrában egy láda lapult, amelyből Ali egy furcsa kardíszt halászott elő. Amikor felvette a díszt, öblös hang zengte be a barlangot és a gomolygó ködből egy arc bontakozott ki... - "Sok évvel ezelőtt pusztító csatát vívott egymással két varázsló. Reharl az arany, Agito az ezüst kardísz birtokosa volt. Reharl a dísz segítségével négy szellemet teremtett, Agito pedig káoszt és pusztulást. Én vagyok az arany kardísz lelke és Rád bízom a hatalmam. Találd meg a négy szellemet és segítségükkel győzd le azt a gonoszt, aki az ezüst díszt bitorolja."



Amikor az arc eltűnt, rettenetes robaj töltötte meg a termet. A barlang remegett, a mennyezet omlott, így Ali jobbnak látta elmenekülni. Amikor kis csónakjával szülőföldje felé evezett, arra gondolt, hogy vajon mikor kezdődnek majd el az arany kardísszel kapcsolatos kalandjai. Hamarabb, mint azt gondolta...

A STORY OF THOR a SEGA legújabb 24 megás szuper akció/kaland játéka. Japán programozók, japán grafikusok munkája - s mint ilyen, az egyik legjobb a stílusában. Kicsit furcsa ugyan, hogy a címben említett Thor egyszer sem jelenik meg a történet során, ezért akár "The Story of M. Bukovszky" is lehetne a címe...

A JÁTÉK EGYEDÜLÁLLÓ A MAGA NEMÉBEN

A főhőssel több mint 10 küzdő mozdulatot csinálhatunk (rendes irány + gomb kombinációk, mint a Street 2-ben), így még a verekedős játékok megszállottjai sem fognak unatkozni. Ezeket az illusztációkkal együtt megtaláljátok a gépkönyvben, de néhányat saját magatoknak kell kitalálni. Ezen kívül Ali futni, ugrani, leguggolva tipegni és a kardísszel varázsolni tud.

A történet során néha beszélgetni kell a többi szereplővel. Ekkor kapjuk meg a feladatokat és ez után jelennek meg a célpontjaink. Lényegében soha nem lehet megakadni, mert a térképet kikérve mindig egy fehér zászló jelzi a célállomásunkat. A játékot elmenteni csak a nyílt terepen lehet, a barlangokat és várakat egy nekifutásból kell megoldani. A logikai feladatok általában kulcsok megkeresésére és kapcsolók átállítására korlátozódnak, de néha egészen nyakatekert feladatokat kell összehozni.

A FONTOSABB TUDNIVALÓK

Az ellenfelektől és a ládákból tucatnyi féle-fajta cuccot szedhetünk fel. Ezek általában az energiánkat (HP) töltik vissza bizonyos mértékben, vagy pedig a kardísz varázserejét (SP). Ha megtaláltuk a szellemeket, őket is a dísszel hívhatjuk elő, mégpedig úgy, hogy egy jellemző helyre lövünk. A szellemek addig vannak velünk, amíg a kék varázserőnk tart vagy amíg el nem tüntetjük őket (A+B+C). A különböző színű gyémántok a szellemek erejét növelik. A szellemeket nem tudjuk irányítani, mindig a mi mozdulatainkat követik - ha megállunk egy kritikus helyen, természetesen odajönnek (Efreet például szétveri a kék kúpokat, de Bowot külön oda kell hívni). A logikai feladatoknál mindig a "szellemekre jellemző" helyekből kell következtetni, hogy kire is lesz a későbbiekben szükség (ha vizet, tüzet, karót vagy növényt látunk).



A felszedhető fegyverek értelemszerűen erősebbek az alap kardnál, de KIZÁRÓLAG a főellenfeleknél érdemes átváltani rájuk. Ha már nincs helyünk, igyekezzünk az erősebb cuccot vinni és ne felejtsük el, hogy az (egyik) utolsó főnökhöz egy csomó tüzes-nyílpuskára van szükség, egyébként nem tudunk továbbmenni. Érdemes sűrűn menteni és kihasználni a szellemek által nyújtott segítséget!

Martin

A térkép: Lényegesen könnyebbé teszi a játékot, hogy a térképen mindig egy fehér zászló jelzi az úticélunkat (pillantatnyi helyzetünket a barna tőr mutatja). Így soha nem fogunk olyan helyzetbe kerülni, hogy nem tudjuk a következő lépést. Néhány esetben igen kacifántos kerülőkkel tudunk csak elérni a zászlóhoz, például amikor az erdőben BOW szellemet kell kell megkeresni. A zászló mindig csak a következő feladat helyét mutatja, a várakban és a földalatti útvesztőkben már nekünk kell megtalálni a helyes utat.





Shade, az árnyék szelleme: Shade sok helyzetből fog kimenteni minket. Az oszlopszerű kék/fekete kövekből lehet lekérni. Ha egy szakadékba vagy bármely mélyebb nyílásba beleesünk, a hónunk alá nyúlva automatikusan elkap és kiemel. Elég nagy távolságra ki tud nyúlni, így néhány látszólag elérhetetlen láda tartalma könnyedén magunkhoz húzható. Ha egy földbe vert karót látunk, akkor is őt kell használni, ugyanis áthúz a másik oldalra. Fontos tulajdonsága még, hogy képes megkettőzni a testünket - ez akkor hasznos, amikor egyszerre két kapcsolót kell benyomni.









Dytto, a víz szelleme: Dytto egy bájos tündérke, akit BÁRMILYEN vízzel kapcsolatos dologból elő lehet hívni. A legegyszerűbb a tavakból, de néha csordogáló forrásokból vagy a plafonból hulló CSEPPEKBŐL kell kikérni. Talán nem jöttetek egyből rá, de még a kék korong alakú paca-ellenfelek is vízből vannak! Sőt, még a földből igen gyakran előtörő gejzír is víz, persze ezekhez nem ildomos hozzáérni. Leghasznosabb tulajdonsága, hogy meg tud gyógyítani minket (kétszer kell nyomni az A gombot) és el tudja oltani az útban levő tüzeket (egyszer kell nyomni az A-t. de ezzel egyébként óvatosan bánjunk, tényleg csak a felesleges lángokat oltsuk ki, mert néha Dytto után rögtön Efreetre van szükség). A játék elején ki tud nyitni néhány bejáratot és a túlerőben levő ellenfelek esetén a víztornádó támadása is hatásos (nyomva kell tartani az A-t egy ideig, aztán elengedni). A negyedik szellemről, BOW-ról (ő a növények szelleme) nem találtok képet. Nála csak egy varázslatot kell mindenképpen használni - az A megnyomása után szétrágja a VASRÁCSOS kapukat.







Efreet, a tűz szelleme: Efreet a játékban a leggyakrabban használatos segítőtárs. Bármilyen tűzforrásból vagy robbanásból előhívható. Ha velünk van, külön kérés nélkül csépeli az ellenfeleket, ami főleg a csapatokban támadó zombik esetén kellemes. A kék jég-kúpokat, amelyek gyakran elzárják az utunkat, ő tudja szétverni, csak oda kell hozzájuk vezetni. Ha használjuk a tűzfújását vagy a robbantását, be tudjuk gyújtani a falakon levő fáklyákat és a tábortüzeket. Van olyan vár, ahol csak akkor tudjuk kinyitni az utolsó ajtót, ha az összes fákját megkerestük és begyújtottuk. Egy helyen van egy bonusz játék, ahol egy körkörös pályán kell adott idő alatt többször körbemenni valamelyik szellemünkkel - itt is Efreetet használjuk, vele könnyedén megnyerhetjük az összes ajándékot. Az A gomb megnyomásával Efreet tüzet fúj. Ha duplán nyomunk A-t, szupernovaként száguld keresztül a képernyőn. A robbantását az A nyovatartásával majd elengedésével hozhatjuk elő.







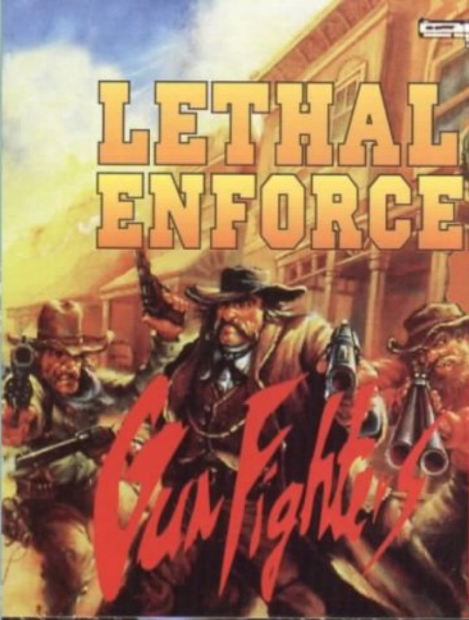
Boss: Ezen az 5 képen a játékban előforduló néhány főellenfelet látjátok. Azért választottam ezeket a képeket, mert itt mérhető le a grafika minősége - ilyet MegaDrive-on egyszerűen még nem láttam! A főnököket csak akkor tudjátok gond nélkül legyőzni, ha kiismeritek taktikájukat és nem felejtitek el, hogy egy ERŐSEBB KARDOT válasszatok ki a legyőzésükhöz! Ahol van rá lehetőség, ott vigyétek be DYTTO-t a gyógyítás vagy EFREET-et a bunyózás miatt. Ha elég HP/SP növelő cuccotok van, egyik BOSS sem lesz akadály!





LETHAL ENFORCERS 2

Gun Fighters



A LETHAL ENFORCERS előző epizódja nem tartozott a legjobb játékok közé, de folytatása a GUN FIGHTERS annál inkább! Az egyik régebbi számban a WEST játékterem bemutatásakor már megemlítettem az arcade gépet, most itt az otthoni verzió. Nem tudom, hogy a western környezet okozza-e, de a baráti köröm 80%-a csillogó szemmel képes órákon át nyüstölni a játékot. Lényegében állati egysze-



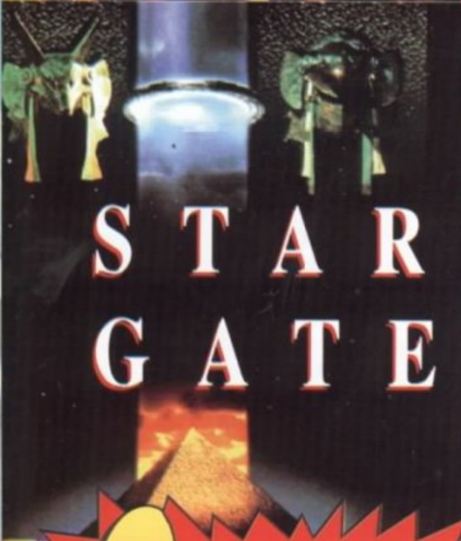
A kocsist lehetőleg ne lőjétek le!



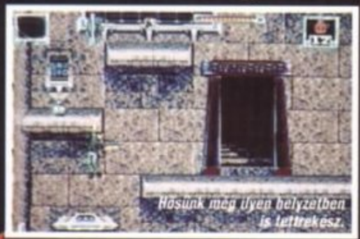
Ő az első főellenség.

rű dolgunk van: egy célkörrel (ha van JUSTIFIER pisztolyunk, akkor azzal) le kell lődözni a rosszfiúkat, közben folyamatosan tölteni kell a fegyvert. Alapállapotban egy 6-lövetű Colttal lövünk, de a későbbiekben shotgun, puska, sorozatlövő, dupla-colt, sőt még ágyú is szerezhető. A cuccok addig tartanak, amíg el nem találnak bennünket vagy el nem fogy a töltény. A játék grafikája állati jó, főleg a mozgó pályák - lovaskocsis üldözés, vonatrablás - izgalmas. A lövöldözés közben folyamatosan digitalizált beszólásokat hallhatunk és gyakran bonusz pályákat - céllövést, pisztolypárbajt - kell teljesíteni.

STAR GATE



Igaz, hogy az év filmjeként emlegetett STARGATE még nem érkezett meg a magyar mozikba (legalábbis a cikk készültekor még nem), de a róla készült MegaDrive játékot már be tudom mutatni nektek. A program a film cselekményét követi végig, O'Neil, alias Kurt Russel kommandós főszereplésével. A feladat rendszerint az, hogy a földalatti barlangokat vagy a városok házait bejárva megmentsük társainkat és a leendő felkelőket. Kinézetre a STARGATE kísértetiesen hasonlít az Alien 3-hoz, emberünk ugyanis minden



Hősünk még ilyen helyzetben is tettrekész.



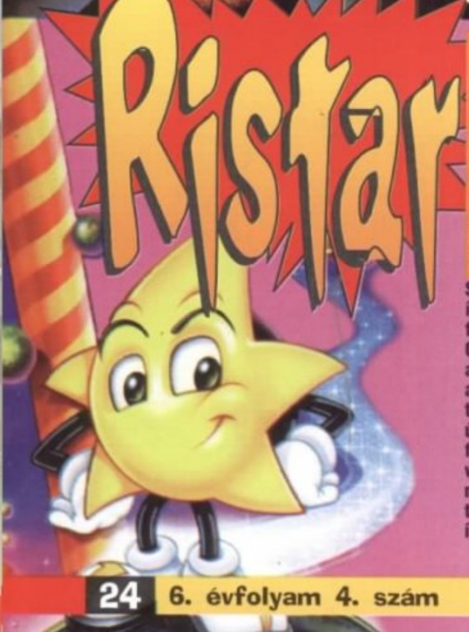
A sivatag ezer veszélyt rejteget.

irányba lő, mászik, kúszik kapaszkodik és mellesleg bombákat dobál. Megmondom őszintén, nem korszakalkotó a játék, de valahogy mégis izgalmas, én személy szerint nem álltam addig fel, amíg végig nem csináltam (oké, hazudtam: RA-t a végén nem tudtam kinyírni). A grafika egészen jó, a sivatagos pályák tényleg misztikusak - biztosan bomba lesz a film is. A program méretét tekintve 30 küldetést rejt és egyátalán nem könnyű, először mindeképpen az elég összetett kezelést kell megszokni.

Ristar



Így fogja meg RISTAR ellenfeleit.



Sonic mostanában nyugalomba vonult, így kellett egy újabb SEGA hős, akit a fiatalabb korosztály is imádhat (Cindy Crawford nekik még erős). Ő RISTAR, a vagány csillagocska. A program egy az egyben Sonic stílusú, de a grafika talán egy kicsivel jobb és elég sok az újítás is. Hősünk ugyanis nem az ellenfelei fejére ugrik, hanem kinyúló kezével megragadja és LEFEJELI őket! Természetesen fel és le is tud nyúlni, tárgyakba és növényekbe kapaszkodni, így az irányítás egészen újszerűvé vált. Ha minden trükköt el akartok lesni, érdemes megvárni a játék demóját, mert ott aztán lehet érdekes húzásokat látni! Hét pályát kell teljesíteni, sok-sok fő- és mellékellenséggel, titkos helyekkel és bonusz tárgyakkal. A grafika egészen aranyos, színes és rendkívül humoros. Ristar arckifejezése gyakran változik, néha elszánt, néha ijedt, néha erőlködik. Mindenképpen ajánlom a játékot - főleg a fiatalabbaknak - mert RISTAR méltó utódja Sonicnak.

Martin

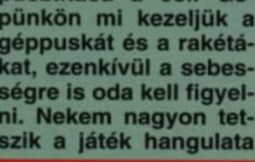


Ez a kígyó igazán könnyű préda!



AFTER BURNER COMPLETE

Az ABC egy újabb olyan játék, amely már klasszikusnak számít a játéktermekben, de igazán jól csak a 32X-en lehetett megvalósítani. Egy F-14-est vezetve 23 pályán kell végigrepülni, melyek közül kettőn egy szűk kanyonba kerülünk, ahol egy radarállomás elpusztítása a cél. Gépünkön mi kezeljük a géppuskát és a rakétákat, ezenkívül a sebességre is oda kell figyelni. Nekem nagyon tetszik a játék hangulata



Emlékeztek még, mekkora sztár volt ez a grafika pár évvel ezelőtt?

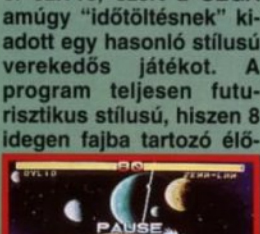


A 3 dimenziós hatás itt is jól érvényesül.

és grafikája - a gépek csíkot húznak maguk után, mindenhol robbanások, lezuhanó repülők tarkítják a látványt és így tovább.

COSMIC CARNAGE

A MK2 még nem készült el 32X-re, ezért a SEGA amúgy "időtöltésnek" kiadott egy hasonló stílusú verekedős játékot. A program teljesen futurisztikus stílusú, hiszen 8 idegen fajba tartozó élő-



Ime egy egészen eredeti lábsöprés!

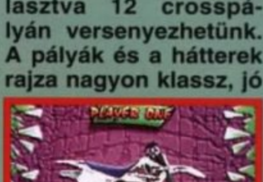


Mintha nem lennének egyenlőek az erőviszonyok.

lény közül választhatunk harcost. Újdonság, hogy a meccsek előtt emberünket különböző páncélzat részegységekkel szerelhetjük fel, amelytől a figurák teljesen más és más kinézetűek lesznek. A játékban eléggé bőségesen fröcsköl a vér, több féle speciális mozgás (és kivégzés) alkalmazható és természetesen gyakran láthatunk 3D-s trükköket is - a kamera például zoomolással követi a távolodó játékosokat!

MOTO CROSS CHAMPIONSHIP

Amikor kijött a 32X, már akkor pénzt mertem volna betenni, hogy szinte minden hozzá való játék valamilyen formában a 3 dimenziós mozgatást fogja favorizálni. Eddig be is jött a dolog, hiszen az egyik legújabb stuff, a MOTO CROSS CHAMPIONSHIP is ebbe a családba tartozik. A játékban 3 féle nagyságú motor közül választva 12 crosspályán versenyezhetünk. A pályák és a hátterek rajza nagyon klassz, jó



Ez a Super Bike kategória versenygépe.

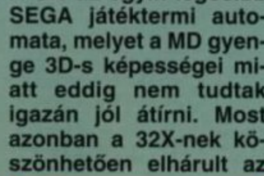


Az a pali ott hogyan ugrott olyan magasra?

a motor mozgatása is (végre utolérte a SEGA az SNES-t), de számomra érthetetlen módon a motoros sprite-ja kissé elnagyolt.

SPACE HARRIER

A SH az egyik legősibb SEGA játéktermi automata, melyet a MD gyenge 3D-s képességei miatt eddig nem tudtak igazán jól átírni. Most azonban a 32X-nek köszönhetően elhárult az



A játék tökéletesen kihasználja a gép 3D-s adottságait.

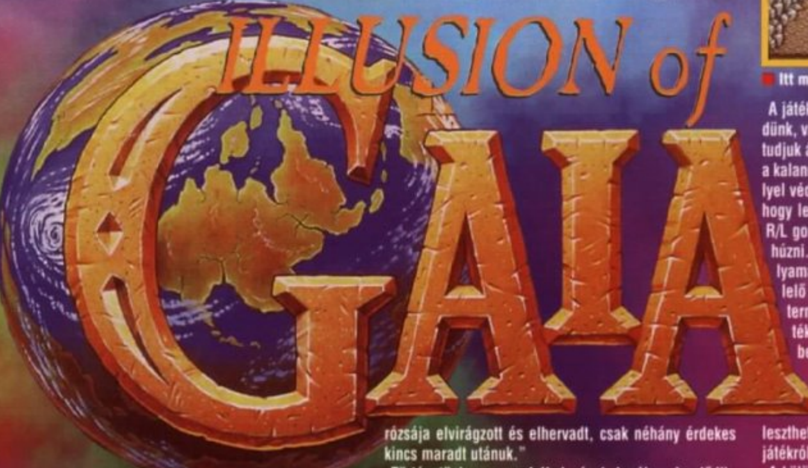


Lehet, hogy régi az alapötlet, de mindenképpen szép.

akadály. A játék klasszikusnak számít, hiszen ez volt az első olyan stuff, amelyben a képernyőbe kellett "belerepülni", s közben a hullámokban támadó ellenfeleket lődözni. A játék tisztán ügyességi/lövöldözős stílusú, hiszen a számtalan pályán egyre gyorsabban és gyorsabban száguldunk a tereptárgyak, ellenfelek és óriási sárkánygyíkok között.

Martin

Az ENIX végre elkészítette a legendás SOUL BLAZER folytatását!



"Volt egyszer régen egy civilizáció, oly régen, hogy mostanra már semmi sem maradt belőle. Ebben a világban a tudósok olyan állatokat és növényeket kísérleteztek ki, amelyekkel könnyebbé tették életüket. Sajnos néhány zavart elme rossz mederbe terelte a kutatásokat és intelligens, ördögi lényeket hozott létre, melyek terrorizálták az embereket - s a civilizáció hanyatlásnak indult. Végül már csak két hatalom maradt, a Sötétség és a Fény lovagjai. A háborújukban a legfélelmetesebb



Íme a templom, ahol az izgalmas történet kezdődik.



Főhősünk, Will a város főterén.

fegyver egy üstökös volt, amely sugárzásával és fényével megsemmisítette és mutánsokká változtatta az embereket. Ezek a lények aztán elrejtőztek a világ legeldugottabb helyeire. Az ezt követő időkben újabb civilizációk jöttek, az egyiptomiak, a babiloniak és az inkák, de az üstökös minden 800. évben megjelent - pusztulást hordozva maga után. A káosz eredetéről, az ősi civilizációról csak legendák maradtak fenn. A nagy nemzetek rózsája elvirágzott és elhervadt, csak néhány érdekes kincs maradt utánuk."

Történetünk a nagy felfedezések korában kezdődik. Egy szép napon South Cape-ből elindult egy kis csapat,

A Gaia egy olyan RPG, amellyel a kezdők is jól boldogulnak.

hogy "Bábel Tornyának" a legengája után nézzen. A csoport vezetője Olman, néhány városbeli és WILL, Olman fia. A toronyhoz érve azonban valami tragédia történt, az egész expedíció elveszett, egyedül a kis Will élte túl az eseményeket. Ő viszont semmire sem emlékezett: hogyan menekült meg, miként keveredett haza, mi történt a többiekkel. Egy dolog tanuskodott csupán az eseményekről: Will képes lett arra, hogy tárgyakat az akaratával mozgasson!



RPG KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

Az ILLUSION OF GAIA Will és barátainak a kalandjait követi végig, ahogyan az elveszett expedíció nyomát keresik. Kezdetben még nem sejtenek semmit az előttük álló feladatokról, arról, hogy az utazásuk során az egész bolygót be fogják járni és a világ sorsa is az ő kezükbe kerül. Fel kell fejlesztenünk karakterüket és tulajdonságaikat az üstökös által teremtett lényekkel vívott harcban. Nem minden barát fogja befejezni a küldetést: néhányan új kalandok után néznek majd. Az úton Will furcsa segítőkkel találkozik - GAIA-val, a föld szellemével, FREEDAN-nal, a lovaggal és SHADOW-val, a titokzatos teremtménnyel. Willnek hatalmas utat kell végigjárnia, ki kell derítenie az üstökös titkát és vissza kell térnie Bábel Tornyába, hogy fényt derítsen apja sorsára. Ahova Will megy, oda követed TE is!



A játék során át tudunk változni a Sötét Lovaggá.



Itt mutatja be Will "távmozgató" tudományát.

A játék a szokásos módon indul: vagy új kalandot kezdünk, vagy egy kimentett állást folytatunk. Ezen kívül be tudjuk állítani a gombok kiosztását és már kezdődhet is a kalandozás. Will a harchoz egy furulyát használ, mellyel védekezni is tud. Ezeken kívül fontos tulajdonsága, hogy lejtőkről leszaladva hatalmasat tud repülni és az R/L gombokat használva kisebb dolgokat magához tud húzni. Feladatunk az, hogy mindenkivel beszélve folyamatosan kövessük a történet alakulását, a megfelelő helyekre eljutva vigyük előre az eseményeket és természetesen küzdjünk meg az ellenfelekkel. A játék a "Soul Blazer" hagyományait követi, azaz párbeszédes kaland és akció részek követik egymást benne. Rendkívül sok tárgyat kell megtalálnunk és használnunk, azonkívül tulajdonságaink - energiánk, életerőnk, védekezésünk - is fejleszthetők, így lényegében egy leegyszerűsített szerepjátékról van szó.

A különböző helyszíneken a *START* gomb megnyomásával kérhető ki az a képernyő, ahol látjuk ellenfeleink helyzetét (radar), számát *(ENEMY)*, a megszerzendő tárgyak mennyiségét *(ITEM)* és azt, hogy egy bizonyos szörny magánál tart-e valamilyen bonusz cuccot *(FORCE)*.



A grafika természetesen japán stílusú.

DARK SPACE: A Sötét Űr bejáratai a villogó gömbök. Itt lehet kimenteni a játékállást és meggyógyítani magunkat Gaia segítségével. Ha már találkoztunk velük, itt tudunk átalakulni Freedanná vagy Shadow-vá.

DARK POWER: Will, Shadow és Freedan különböző extra mozgásokat tudnak, ezek a Sötét Erők. A gombkombinációkkal előhívható mozgások néha segítenek a továbbjutásban, néha csak a harci erőnket növelik.

A játék grafikája és hangulata egészen rabulejtő, főleg a Soul Blazer és a többi hasonló stuff után. Egyedül azt tartom butaságnak, hogy a gépkönyv második felében az egész végigjátszást bemutatják, így elég nehéz megállni, hogy ne lapozzunk a kritikus oldalra...

Martin

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ÚJRA ITT A JAPÁNOK KEDVENCE, A MÁSZKÁLÓS JÁTÉKOK HERCEGE!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA MAN X2



1987: MEGA MAN (NES)...
1995: MEGA MAN X2 (SNES)

A MEGA MAN sorozat Japánban vitán felül a legsikeresebb az akció játékok között. Kicsik és nagyok várják izgalommal a rendszeresen megjelenő Nintendo, GameBoy és SNES epizódokat és azt találgatják, hogy vajon milyenek lesznek az új főellenségek. Sőt, a CAPCOM még egy pályázatot is kiírt, ahol saját tervezésű karaktereket lehetett beküldeni, hogy aztán azokat az új részekben felhasználják. Az SNES-re a legújabb Mega Man kaland az X2, de mire ezt végigcsináljátok, már itt is lesz a Mega Man 7 is - a sorozat most tart a 14. részénél (Mario csak eggyel előzi meg).

Szerintem ez a játék annyira közismert, hogy nem is kell bemutatnom nektek. A főszereplő egy bátor robot, MEGA MAN X, akit Dr. Light, a tudós tervezett. X már hosszú ideje küzd a különböző megvadult gépek ellen, a legutóbbi epizódban például a legfőbb gonoszt, Sygmat győzte le. Jópofa barátja, Zero viszont áldozatul esett és a robotszörnyek is visszatértek. Mega Man X tehát újra akcióba lép...

Az irányításról és a kezelésről nem beszélek, inkább a lényegre térnék: a program telis-tele van olyan felfedezésre váró titkokkal, amelyek a vérbeli játékosok álmai. Itt nem egyszerűen csak a lövöldözés és az ugrándozás a cél - az előző epizódban például egy olyan szuper-mozdulatot lehetett megtanulni, mint Ryu tűzlabda lövése! Ezúttal is fontos a főellenfelek legyőzésének sorrendje, hiszen mindegyikhez egy speciális fegyvert kell használni - amit előzőleg egy másiktól kapunk meg. Lássuk tehát azokat a lényeges buktatókat, amelyek a történet során előjönnek...

- Amikor a 8 főellenfél közül leverjük az első kettőt, három "szuper főnök" jelenik meg (VIOLEN, AGILE, SERGES). Ők rejtik barátunk, Zero egy-egy darabját, így mindenképpen el kell intézni őket. Ahhoz, hogy ez bekövetkezzen, persze meg is kell találni a rejtekhelyüket.

- Dr. Light elrejtett X számára három szuperfegyvert. Ezek nélkül sok helyre nem lehet bejutni, így létfontosságú megkeresni őket! Az első dolog az AIR-DASH (Overdrive Ostrich pályáján a a Sin Wheellel kell áttörni egy falat), mellyel nagyobbat tudunk ugrani, a második a G. CRUSH nevű megabomba (Morph Moth pályáján, az első alagútban, a lebegő szemét közelében kell elengedni a kereket, amely "leás" a padlóba), a harmadik pedig a SUPER X BUSTER ágyú (Weel Gator pályáján, az első sárga tank-ember után a plafonon lesz egy nyílás).

- Az ENERGY SUBTANK-ok nagyon fontosak, hiszen ezekből lehet újratölteni X életerejét. Kettő darab található belőle, az első Wire Sponge, a második Magna Centipede pályáján.

Martin



Ha ide álltok és a fejét lövitek, ez a robot nem lehet akadály.



A feltöltött X-Busternek egy ajtó sem áll ellen.



Mega Man a robotok "Jurassic Park"-jában.

Íme a 8 főellenség, de ez még nem minden!





Ideje elugrani a robotkar elől.



Wheel Gator
- használd az S. Chaint



Magna Centipede
- használd a Silk Shotot



Bubble Crab
- használd a Spin Wheelt



Crystal Snail
- használd a Magnet Minet



Flame Stag
- használd a Bubble Splasht



Overdrive Ostrich
- használd a Crystal Huntert



Morph Moth
- használd a Speed Burnert



Wire Sponge
- használd a Sonic Slicert

VÉGRE EGY OLYAN FOCI, MELYBEN NEM AP

Sohasem rajongtam a sportprogramok iránt, mert az a véleményem, hogy egy sportjáték vagy jól játszható, de csúnya, vagy csodás grafikájú, de kezelhetetlen. Kivételt képez a SEGA NHL Hockey sorozata és most már az SNES új focija is, az INTERNATIONAR SUPERSTAR SOCCER. Ez a foci ugyanis fantasztikus grafikájú (nem bolhák rohangálnak felülnézetben) és nagyon praktikusan kezelhető (a góllövéshez nem kell varázslónak lenni) - igazi KONAMI színvonal!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

A JÁTÉKTÍPUSOK

Kezdés után rögtön egy terebélyes menübe kerülünk, ahol a játékfajata kiválasztása történik. A menükben az A gombbal tu-



Egy jól időzített fejeléssel szemben a kapus tehetetlen.



A védők összezavarásával kilőhetjük a "pipát".



Az ollózás nagyon látványos húzás, szinte védhetetlen.



Ha jól időzítünk, a bomba rálövés is tuti bemegy.

dunk választani, B-vel pedig visszalépni. Az OPEN GAME ponttal egy normál meccset játszhatunk, ahol mi választjuk ki a csapatot és a játék körülményeit - ezekre még visszatérek. Komolyabb feladat az INTERNATIONAL SOCCER rész, ahol a LEAGUE és a TOURNAMENT opciók fogadnak.

A LEAGUE egy olyan körmérkőzés, amelyben 26 csapat indul 6 blokkra osztva, a TOURNAMENT helyezésért versengve. Minden blokkból az első két csapat jut tovább, így a TOURNAMENT-ben összesen 16 csapat vesz részt. A leghosszabb játékfajta a WORLD SERIES, ahol az összes induló csapat minden továbbival kétszer játszik - tehát 46 meccs után dől el a kupa sorsa.

GYAKORLÁSI LEHETŐSÉGEK

A PENTALITY KICK opcióban a tizenegyes rúgást gyakorolhatjuk. Ekkor kiválaszthatjuk a játékosok számát, vagy bemutatót kérhetünk (CPU VS CPU). Először is el kell dönteni, hogy csapatunk mely tagjai vegyenek részt a rúgásban (ehhez nézzük meg a játékosok statisztikáját). A büntetőt 3D-s nézetben rúgjuk, egyszer a játékost, egyszer a kapust irányítva. Először meg kell adnunk a rúgás/vetődés irányát, aztán megnyomni az A/B gombot. Összesen 5 helyre rúghatunk gólt - közép, jobb/bal oldal és a jobb/bal szél - természetesen a kapussal ugyan ezekre a helyekre vetődhetünk. Az irányítón az 5 helyet a bal-bal/fel-fel-jobb/fel-jobb irányok mutatják. Nekem az a tapasztalatom, hogy itt a híres "focis" szólás érvényesül, miszerint "a tizenegyest nem lehet kivédeni, csak rosszul rúgni!".

A TRAINING módban a játék kezelését sajátíthatjuk el. Itt 5 féle dolgot gyakorolhatunk, melyek a legfontosabbak a játék során. Az a lényeg, hogy a feladatokat a lehető legrövidebb idő alatt, minél több pontot gyűjtve, minél kevesebb hibázással teljesítsük:

DRIBBLE: Az ellenfeleket elkerülve össze kell gyűjteni az összes zászlót.

PASS: A lasztit mind a 10 játékostársunknak oda kell passzolni.

SHOOT: Gólt kell szerezni, a kapu adott részébe találva, az ellenfeleket elkerülve.

DEFENSE: A lehető leggyorsabban el kell venni a labdát a támadótól, egy hosszút passzolni előre és az ott álló játékossal lehetőleg gólt szerezni.

CORNER KICK: Szögletből kell lehetőleg gólt szerezni, vagy egyből a kapura lőve, vagy közvetetten.



EZ A JÁTÉK MINDEN FU

ÚJRAJÁTSZÁS

A SCENARIOS pont a profiknak készült, nagyon izgalmas és ötletes dolgot takar - legalábbis ilyen lehetőséggel foci játékban még nem találkoztam. Itt 9, már majdnem befejezett meccs kimenetelét kell eldönteni, melyeknél mindig egy kis történet meséli el a szituációt. A csillagok a nehézségi szintet jelölik, a számokra lépve pedig megtekinthetjük a körülményeket.

1 - Az állás 0-0, a brazilok 10 emberrel játszanak. Két perc alatt kellene megverni Amerikát.

2 - Az állás 0-1, a 9 emberre redukálódott olasz csapattal kell legyőzni Nigériát, 1:30 alatt.

3 - Dél Korea a csapatunk, a 2 góllal vezető spanyolokat kell legyőzni 1 perc alatt.

RÓ BOLHÁK ROHANGÁLNAK A KÉPERNYŐN!

4 - Skócia-Hollandia, 1-0, 2 perc.

5 - A németek egy büntetővel vezetnek, de a bolgár csapat 2 perc alatt fordítani akar.

6 - A holland csapat mindenáron győzni akar a brazilok ellen, az állás 1-2, 2 perc.

7 - Az argentín csatárt ok nélkül leküldték. Az állás 1-3, képesek-e 1:30 alatt legyőzni a bolgárokat?

8 - Az USA vezet 2-1-re, de a kolumbiaiak nagyon erősek. Két perc áll rendelkezésre, hogy megvédjük az amerikai kaput.

9 - Bulgáriánk meg kell nyernie ezt a meccset, a franciáknak elég az 1-1-es döntetlen. A hosszabítás alatt ki kell csikarni a győzelmet.

KÓDSZAVAK

A hosszabb játéktípusokban minden nyert rész után egy kódot kapunk, amellyel később folytathatjuk a játékot. A PASSWORD opciónál kell ezeket beírni.

BEÁLLÍTÁSOK

Az OPTIONS menüben állíthatjuk be a félidők hosszát (TIME PER HALF): 3-5-7 perc. A LEVEL a játék nehézségi foka. A KEEPER CONTROLS-nál azt tudjuk átállítani, hogy a gép irányítsa a kapusunkat, vagy mi lássuk el ezt a feladatot is. Végül az irányító kiosztását a JOYPAD CONTROLS takarja...

IRÁNYÍTÁS

Kétféle irányítási alapmód adott, ebben a menüben állítható be. A TYPE A a kezdőknek való, ilyenkor az R gombbal az irányítást a lasztihoz legközelebb álló játékosnak adjuk. A TYPE B-nél az R gombot plusz egy irányt kell megadnunk, hogy melyik játékost akarjuk irányítani.

LOB-emelés. A távolság attól függ, hogy mennyi ideig tartjuk nyomva a gombot. Hosszú passzoknál ajánlott.

PASS-rövid passzolás, a labda a földön gurul. Egy közelben levő társunknak adhatjuk a labdát.

SHOOT-lövés. A magasság a gomb nyomvatartási idejével állítható be.

DASH-gyorsítás. A gomb nyomása közben az irányított játékos gyorsabban fut. Ne használjuk túl sokáig, mert kifárad az emberünk.

Ha a labda nálunk van, de nem adjuk meg a rúgás irányát, a játékos felpöccenti a lasztit a levegőbe. Ezzel megzavarhatjuk ellenfeleinket.

A különböző extra mozdulatokat - fejelés, ollózás, csavarás, sarokkal emelés, szerelés - az irányító és az A/B gombok egyidejű használatával lehet előhozni, de ilyenkor fontos a labda helyzete is (a játékos például automatikusan felugrik a fejeléshez, ha éppen jó pozícióban van).

A JÁTÉKRÓL

Ha kiválasztottuk a megfelelő játékmódot, játékosszámot és a csapatokat, egy újabb menübe kerülünk. Itt a SUBSTITUTING pontban tudjuk a csapatunkat összeállítani. A TACTICS pontnál azt dönthetjük el, hogy a csapat (csatárok - FW, középpályások - MF, védők - DF) milyen stílusban küzdjön. DEFENSIVE: védekező, OFFENSIVE: támadó. A STADIUM-nál a fű mintázatát és háromféle időjárási formát választhatunk: SNOW - havas, FINE - napos, RAIN - esős. Itt állítható be továbbá, hogy melyik legyen a hazai - HOME és a vendég - AWAY csapat. A RULES részben azt tudjuk változtatni, hogy a program mely alapszabályokat alkalmazza, valamint a bíró személye is cserélhető! A program lényegében az összes labdarúgó szabály ismeri, és ha beállítjuk alkalmazza is őket.

Végül ismét csak a bogarasoknak ott a TEAM COLOURS menü, melyben a játékosok mezének színösszeállítása állítható, szinte VÉGTELEN kombinációs lehetőséggel. Ezt az opciót szintén maximális pozitívumnak tekintem, mert ennyire részletes beállítási lehetőséggel még egy játékban sem találkoztam. A SOUND részben a mono/sztereó hangzás és a közönség közbekiabálása kapcsolható ki/be.



A radaron látjuk a játékosok felállását.



Egészen élethű helyzeteket produkálhatunk.



A büntetőket ilyen 3D-s nézetben láthatjuk.

NATIONAL RSTAR CER

TBALL RAJONGÓ ÁLMA!



A játékosok meze a legapróbb részletekig beállítható.

MIÉRT JOBB, MINT A TÖBBI?

A játék grafikailag szuper, vonatkozik ez a játékosok animációjára, a sebességre és az időjárási tényezőkre is. Nagyon jól kezelhető, persze elsőre senki ne várjon csodás sikereket. Mivel a mindenre kiterjedő beállításokkal a legtesthezállóbb játékstílus kombinálható össze, szerintem ez a foci az eddig SNES-re készültek közül a legjobb. Mivel nem játszottam végig a teljes kupát, arról nem tudok nyilatkozni, hogy esetleg csal-e a program - ezt már nektek kell eldöntenetek.

Martin

...Hogyan is kezdjek neki?! Most mindenki azt várja tőlem, hogy ha már a címoldalra is felkerült a Csevegő és ráadásul dupla terjedelmű, akkor valami extravagáns irománnyal örvendeztessek meg minden olvasót. Ezért is határoztam el, hogy összekötöm a kellemest a hasznossal és a londoni ECTS-ről, annak körülményeiről, a hozzá kapcsolódó élményeinkről és kalandjainkról írnék néhány sort.

Kezdjük a legelején. A felszállás és a sztyuárdeszek görbe, szőrös és minimum 48-as lábai okozta sokkot Martinnal egy extra adag kóla-bor mixszel (ismertebb nevén "vadász") enyhítettük, majd Martin lenyúlta mindhármunk fém kanalát (ezzel a gyűjteménye elérte a bővös ötvenes határt), úgyhogy igen jó hangulatban töltöttük el a repülőutat. Zsolt nem alkoholizál és nem enyves a keze, ő inkább azzal szórakozott, hogy meredten egy pontra bámulva megpróbálta visszagyűrni a repülőn gyakorta fellépő súlytalanság miatt a torkán föl-le nyargalászó tízórait.

Londonban - valami természetfeletti csoda folytán - ragyogó napsütés fogadott bennünket. Ez egy kicsit gyanús volt, mert Anglia nem erről híres, de a taxik hasonlóak voltak a tavalyiakhoz, úgyhogy be is pattantunk egybe. Amikor bemondtuk a szálloda nevét és címét, a sőfőr kérdőn bámult vissza: ez az utca Londonban van? Jézusom, nem jó helyen járnánk?! - gondoltuk, de aztán egy szigorú tekintettel bebámuló bobby (az ottani rendőrségi alkalmazott, magyarul fakabát) meggyőzött bennünket arról, hogy mi jó helyen járunk, csak a taxis vette pénzért az iparengedélyét. Nagy nehezen eljutottunk a szállodába, becammogtunk kissé elkókadva, majd újabb hidegzuhany: az előre lefoglalt szobáinkat kiadták másoknak... Gyors intézkedések következtében szereztek három szobát és sűrű bocsánatkérések közepette megkaptuk a számzáras kulcsainkat. Zsolt és Martin egymás mellett kapott helyet, én egy szinttel lejjebb lettem elszállásolva. Belépve a szobámba majdnem felrikkantottam meglepetésemben: tágas nappali, franciaágy, kanapé, minibár, előmelegített törülközők... Örömömet alig tudtam palástolni, s hogy lehűtsem magam, nomeg hogy megszabaduljak az út porától, beugrottam a tus alá. Azazhogy a csont száraz zuhanyzórózsa alá, mert az istennek sem sikerült vizet fakasztanom belőle. Csavargattam ezt, huzogattam azt, majd amikor már majdnem feladtam, hirtelen a reggel mosott és brillantival belőtt hajzatomra gőzerővel spriccelni kezdett a száz fok körüli melegvíz.

CSEVEGŐ



Copyright by DIESEL
Guest star: ZOLEE

Miután a leforrázott hajpamacsokat valahogy visszaragasztgattam a fejemre, a lenti hallban találkoztunk, hogy meghódítsuk az esti Sohot. Gondoltam, elmondom milyen pazar lakosztályt kaptam, de aztán elhessegettem a gondolatot - még a végén át kell költöznöm. Épp amikor ezekkel a gondolatokkal küzködtem, mondja a Martin, hogy milyen genynyes jó szobája van, mire a Zsolti is helyesel, hogy neki is úri helye van. Egy kőszikla esett le a szívemről...

Az éjszakai London feledhetetlen élmény. Sötétedés után fényárban úszik a belváros, mindenhol kisebb-nagyobb üzletek, csehók, pubok, éttermek fényei, kiszűrődő hangjai és illatai hívogatják befelé az embert. Az illatokról nekünk is eszünkbe jutott valami: dél óta csak egy cukormentes Orbitot és egy félfamentes Tic-Tacot haraptunk, úgyhogy egy régi, bevált étkezde felé vettük az irányt. Egy utcában kétszáz ember álldogált sorjában. Találgattuk, hogy a sarki zöldségeshez jött-e banán, vagy kiárusítás van-e egy Palmers boltban, de aztán kiderült,



hogy SKID ROW koncert lesz az egyik helyi szórakozóhelyen. Továbbtipegve ismét embertömeget pillantottunk meg: ők a Sylvester Stallone-Arnold Schwarzenegger-Bruce Willis-féle Planet Hollywood étterem bejárata előtt várakoztak, hogy bent 1000 ruppót fizessenek egy Sly-Burgerért. Hogy emberek mire nem képesek... Ezek után mi is végigálltunk egy 30 perces sort és elvertünk egy halom pénzt, de legalább frankót kajáltunk. Hazafelé még egy hármas-linket játszottunk a Daytona USA-n, ráhangolódásképpen a másnapi játékforgatagra.

Úgy látszik, hogy Angilában az emberek másfajta hobbiknak hódolnak, mint egy normális emberszabású. Ugyanis nulla fok körüli hőmérsékleten ingujjra vetkőzve sietnek munkába, és hobbiból állnak sorba is, ugyanis másnap a kiállítás kezdetekor legalább négyszázan tolongtak a bejárat előtt. Mi persze VIP kártyáinkkal elsőbbséget élveztünk és Zsolti az egyik nap elsőnek léphetett be a "szentélybe" (azóta nem mosta meg és aranyba öntötte a szent kétballábat). A kiállítás egyébként vegyes érzelmeket váltott ki belőlünk. Martin végigdöngette a Ridge Racert legerősebb fokozaton, majd halálra szivatott a Toh Shin Denen, amit a Tekkenen visszadtam neki, erre ő lefitymálta a játékot, ami mondjuk igaz, de legalább a buksimat megpaskolhatta volna, vagy valami... Ez persze a három napra elosztva játszódott le, ugyanis Zsolti is meg én is tele voltunk megbeszélésekkel, találkozókkal, úgyhogy estére köpnyi-nyelni nem tudtunk a kimerültségtől. Martin időközben átpártolt a Primal Rage-re, ahol a játéktermi verzió tesztelőjét szivatta halálra, s aztán amikor már nagyon cinkes volt a helyzet ("Ki ez a csávó, honnan tudja ez a speckókat, amiket még TOP-SECRET-ként, hét lakat alatt őriznek?"), szóval amikor a rendfenntartók már gyűrűbe fogták, akkor benézett velem a kiállítókhoz is - persze csak a nőneműekhez.



Ja, a legjobb sztorit majdnem kifelejtettem... Egyik este ismét nekivágtunk a városnak, de amint kiléptünk a szállodából, majdnem megszakadtunk a röhögéstől: egy magyar rendszámú ősrégi és lepusztult kocsit pillantottunk meg az utcán. Az autó állaga már maga röhej volt, de a poén még csak ezután következett: a kihalt utcán csak ez az egy járgány állt, a kerekei le voltak bilincselve (kábé 100 fontért szedik le róla ezeket a csinos karpereceket), az ablakai pedig agyon voltak tapétázva büntetőcédulákkal. Elővigyázatosan közelebb merészkedtünk baszk szeparatisták bombamerényletétől tartva, de amint bepillantottuk a hátsó ablakokon, rögtön megbizonyosodtunk róla, hogy ez biza' tőzsgyökeres magyar verda: sertésmáj konzervek, egy vekni kenyér, SZOBI szörpök, staneszlik, BILLA nájlonszatyrok vigyorogtak vissza ránk. A szélvédő alatt rejtélyes felirat díszelgett egy fecnin: "You can find me in the hotel under the name of M. Bukovszki". Szerintem azóta is bőszen keresik miszter Bukovszkit, aki már árkon bokron túl van és vígan éli életét, mint M. Zaturek.

Na, aztán a hazaút sem volt pite. Másfél órás szenvedés után együttes erővel sikerült begyömöszölni a bőröndjeinkbe azt a 25 ALIEN-figurát, amit hamarosan a pesti bolt kirakatában láthattok majd, a fél mázsányi információs anyagot, lemezeket, CD-ket, pólókat, büdös zonikat, tányérkészletet, gyerekruhákat, csörgőt - majd elindultunk. Épp a lift előtt várakoztam a tonnás súlyú sporttatyóm társaságában, amikor odalibben a boy és felajánlja segítségét. Nem ellenkeztem, de azért megjegyeztem neki, hogy ne olyan hevesen, kicsit heavy a pakkom, you know. A feka srác rámvillantotta Blend-a-Med-reklám fogait, hogy bízzam csak rá. Nyílik a lift, betömörülök a másik táskát rángatva, aztán gyanús zaj... Kinézek, s látom, amint a pali a tőből kiszakadt kezét installálja vissza a helyére, és valami furcsa illóanyag szaga is érződik... Ezzel azonban még nem is értek véget a viszontagságok. A repülőn még randább sztyuárdeszek szolgáltak fel, úgyhogy Martinnal ismét alkoholba temettük bánatunkat. A sör mellé jól esett volna valami sajtocska is, amit még a reggelihez szolgáltak fel. Szólunk az egyik banyának, hogy ugyanmá' hozzon egy-két adag sajtot a maradékból. Erre sértődötten odavág a kis lehajtható asztalomra egy nyamvadt, megpimpósodott, levet eresztett sajtdarabot. Azt hittem, hogy rosszul látok. El is terveztük a Martinnal, hogy halálra szivatjuk a nőcit (kérünk még egy kólát, aztán amikor kihozza, a másikunk is kér egyet, avagy duty free - értsd: vámmentesen - kérünk egy szál cigit, vagy valami egyéb ökörség), de aztán légörvénybe kerültünk és letettünk róla. Martin kurjongatott örömében, miközben a gép száz métereket esett, majd hirtelen emelkedett kétszázat, én idétlenül mosolyogtam, mint egy jóllakott óvodás, pedig legszívesebben képen vágtam volna a Martint, hogy hogy lehet ezt élvezni, Zsolti pedig csendben pergette élete eseményeit maga előtt...

Persze gond nélkül megérkeztünk, keblünkre öleltük szeretteinket, otthon szétosztottuk az ajándékokat, felpróbáltuk az új göncöket, én kiderítettem, hogy nem is a szállodában, hanem még az üzletben elhagytam az ajándék tányérkészlet felét, meg ilyenek. Aztán most itt ücsörgök egyedül az irodában, hogy a lapzárta előtt két másodperccel még bele tudjuk préselni a legújabb híreket és történeteket az aktuális számba.

Zolee



CD32 32. oldal

ÖSSZEÁLLÍTÁS A TEAM17 CD32-ES PROJEKTJEIBŐL

Ebben a hónapban egy szélsebesen fejlődő és a gyökereit soha nem felejtő cég négy aktuális fejlesztése kerül terítékre. A cég neve TEAM 17. Amigán kezdtek, PC-n és hamarosan a legmenőbb konzolokon folytatják, de soha nem feledkeznek meg azokról a vásárlóikról, akiknek valójában a világhírt köszönhetik, azaz az Amiga és a CD32 tulajdonosok népes táboráról. Időrendi sorrendben következzenek a már megjelent illetve hamarosan napvilágot látó produkcióik.

KINGPIN - ARCADE SPORTS BOWLING



Március elején tört be a piacra az eddigi első és egyben legrealisztikusabb bowling szimuláció. A 10 figurás bowling nem tévesztendő össze a parkokban játszható kuglival: ez egy sokkal komolyabb tudást és pontosságot kívánó golyós játék. Egy hosszú kifutón kell megfelelő erősséggel, pontos célzással, sőt gyakorta csavarással minél kevesebb gurításból az összes bábut ledönteni. A kicsit döntött nézőpontból látszó játéktér, a gurító játékos mozgása, a golyó realisztikus csavarodása és 3D-s távolodása, nomeg a játékot kísérő hangok igazi élményszámba mennek. A küzdő játékosok képességeit szabadon beállíthatjuk, akár hatan is összemérhetjük tudásukat (számítógépes ellenfelekkel is), a visszajátszási és a ladba súlybeállítási lehetősége pedig csak hab a tortán. A CD32 lehetőségeit a 3D-s renderelt játékosok képei, a valóban élethű hangeffektek (ezt az tudja igazán értékelni, aki bowlingozott már valaha), nomeg egy villanásnyi intro használja ki - na nem teljesen, de manapság már ennek is örülni kell... Ennek ellenére a játék unikum a maga nemében!

FINAL OVER - ARCADE SPORTS CRICKET

Innentől kezdve a játékokról csak jövő időben beszélhetek, hiszen megjelenésük még egy-két hónapot várat magára. Legközelebbi időpontban (március végén/április elején) lát napvilágot a hazánkban meglehetősen ismeretlen sportág, a krikett CD32-es képviselője. Végül is csak azért érdemes szót ejteni róla, mert az aprólékos kidolgozottság mintapéldája. És ezt szó szerint kell érteni: APRÓLÉKOS. A szereplők a Sensi Soccer és a Cannon Fodder leszármazottai, s ezt nemcsak a méretükre, hanem mozgásaikra is értem. A figurák ugrálnak, futkosnak, elvágódnak, hason csúsznak, ütnek - és minden mozgásfázisuk 25-30 képkockából áll majd. A programozók ezt megspékelve ráadásul humorosra vették a figurát: a mütyürők kiszólnak a nézőknek, mutogatnak egymásnak, lecsapják a kalapjukat egy-egy rosszul sikerült ütés után, stb. Kár, hogy nem jéghoki, vagy gyeplabda - nagyobb esélye lenne a Nagy-Britannián kívüli országok piacain is.



PUSSIES GALORE

Elnézést kell kérnem az 576 olvasóitól, ugyanis egy régebbi számunkban tévesen írtam le a program nevét; a fenti név a helyes megszólítása a mászkálós/ugrálós játéknak, amely április magasságában aratja majd babérjait. A program technikai adatai és a bemutatott kép magáért beszél: a cselekmény 64 színű hátterek előtt pereg, 50 képkocka/másodperces parallax scroll ejti ámulatba a játékost, 4 hatalmas világ minden rendű és rangú teremtményével állja majd útját, s ezek mindegyike további 4-5 részt



rejt, és így tovább. A játék gyökerei leginkább a Sonichoz és a Bubble and Squeakhez nyúlnak vissza, hiszen főhősünkkel, egy Csizmás Kandúr kinézetű macskával itt is veszett sebességgel száguldozhatunk majd a lejtőkön, gyűjtögethetjük a gyűrűket, de közben felügyelnünk kell a pöttöm és gyámoltalan cicuskákat is, akikből valamennyit fel kell ráznunk csipkerózsika-álmukból majd elterelnünk a kijárathoz. A programozók bevallott szándéka, hogy kirángassák a platform játékokat a pillanatnyi kátyúból, nehogy teljesen kommersszé váljon és felhíguljon a stílus. No persze a humor sem hiányozhat egy ilyen stílusú játékból, úgyhogy lehet készíteni a röhögő görcsoldó szert vagy röhögőgörcs oldó szert avagy röhögő görcsoldószert... Szóval készüljetek!

WORMS



És az őrületnek még nincs vége, sőt most kezdődik csak igazán! Az eddigi hírekkel ellentétben nem április elsején, bolondok napján, hanem csak szeptember tájékán jelenik majd meg a "Kukacok Háborúja". A játék a Lemmings és a Cannon Fodder keresztezéséből keletkezett, hősei pedig földigiliszták. Feladatunk az lesz, hogy csapatban vagy egyéni harcosként végignyomuljunk az ellenfelekkel teli terepeken, gyűrűsféreg testünket, vagy kézi-, és légvédelmi fegyvereinket használva. Rakáték, kézigránátok (hogy mivel dobjuk el őket, az egyelőre talány), speciális mozgások(!) és a legkülönbözőbb rejtőzködési és menekülési módszerek állnak majd rendelkezésünkre. Mindez persze milliméternyi sprite-ok segítségével kerül megvalósításra, de ez nem jelenti azt, hogy az animációk megsínylenék a kicsinyítést, sőt! Röhögtető bemozgások és hanghatások teszik fel a koronát a játék kobakjára. Lehet, hogy a '95-ös év poénpetárdája születik meg személyében?

HÓKUSZ POKEUSZ

EPIC (PC, AMIGA)

Mostanában, jobban mondva úgy két hónapja is van már, hogy kijött a piacra az űrszimulátorok űrszimulátora. Természetesen az Infernoról van szó, amely kimondva-kimondatlanul az Epic című nagysikerű (űr-)szimulátor folytatásaként jelent meg. Most néhány passwordöt ajánlunk figyelmetekbe az elődhöz:

1- AURIGA
2- CEPHEUS/APUS
3- MUSCA
4- PYXIS
5- CETUS
6- FORMAX
7- CAELUM
8- CORVUS

LITIL DIVIL (PC)

Hiába... Vannak játékok, amelyek jók és könnyűek, és vannak jók és nehezek. Ez utóbbiak közé tartozik a Litil Divil. Főleg azok érdemlik meg e cheatet, akik kitartottak mellette mindmáig az irtózatos nehézségi foka ellenére. Szóval a programot a következővel indítsuk el (NAGYON FIGYELJÜK A KIS- ÉS NAGYBETŰKRE):

divil KmCINpOcKet MEANING Nicola

Ha sikeres volt a művelet, néhány gombkombináció áll majd rendelkezésünkre:

F1: szintátlépés
SHIFT + P: átmehetünk a szobákon, a falon
SHIFT + T: az energiánk a maximumra ugrik

MAD TV (PC, AMIGA)



Nem sokunknak adatott meg a lehetőség, hogy egy TV csatorna műsorszerkesztőjeként jobbnál jobb műsorokkal szórakoztathassuk a közönséget. Álmunk ezzel a játékkal részben valóra vált; csak azért részben, mert azért sok mindent kihagytak az igazi kemény televíziós életből. Azonban itt is, mint az ilyen típusú játékoknál állandóan gondot okoz a soha meg nem szűnő pénzszükséglet. Ám a valóságtól eltérően, ennek VAN ellenszere. Ehhez menjünk be a "movie agency"-be. Vegyünk egy olcsóbb filmet, vagy hozzunk vissza egy általunk birtokoltat - a lényeg, hogy legyen valami a kicsi zöld bőröndünkben. Itt az egeret (nyilat) vigyük a bőrönd jobb alsó sarkába - lehetőleg az árnyékra -, amire elvileg egy név nélküli film ikonjának kell megjelennie. Nyomjuk meg a gombot. Ezáltal a bőröndünkben lévő film átalakul erre a név nélkülire, s nem marad más hátra, mint ezt eladni és ezáltal egy csomó pénzt szerezni. A művelet többször is megismételhető. De aztán jó filmeket adjatok le, OK?



MIGHT AND MAGIC III (PC)

Használjunk egy DEBUG parancsot és máris könnyebb dolgunk lesz. (Ne feledjük, ehhez előbb be kell lépnünk a játék directoryjába).

-XX.M (az "X" a kimentett játék nevét jelenti; ezt természetesen be kell helyettesíteni. Az "M" a kiterjesztést jelöli.)
-L
-E 2F00 FE FE FE
-E 2F0[illegible] FE FE FE
-E 2F0[illegible] FE FE FE
-W
-Q

MORTAL KOMBAT (minden gépre)

A legkönnyebb módja, hogy legyőzzük Scorpiont, hogy menjünk messze tőle és várjuk meg míg felénk hajítja a horogját. Ebben a pillanatban egy előre ugrással teremjünk előtte, s "mutassuk" meg neki mit is tudunk mi valójában, szóval a speciális ütéseinket. Ezután már nem lesz kedve hajigálni többet, az biztos!



SYNDICATE (AMIGA)



Lám, lám, még egy ilyen játéknak is vannak trükkös szavai. Ezeket barátomnak, Döményi Szabolcsnak küldöm, ki nagy szerelmese e programnak, mely így minden bizonnyal még élvezetesebb lesz. E kódszavakat, helyesebben kódmondatokat, mint csapatnevet kell megadni/beírni. Háromféle csalási lehetőség áll rendelkezésünkre:

- **"ROB A BANK":** 100.000.000 dollárral kezdtek.
- **"TO THE TOP":** bármelyik országban játszhattok.
- **"WATCH THE CLOCK":** az idő a szokottnál gyorsabban telik. Ez feltalálással kapcsolatban fontos, hiszen így szinte minden misszió után új fejlesztésekkel találjuk szemben magunkat.

WING COMMANDER 2 (PC)

Emlékeztek még a februári számban leközölt csalásra? Egy kedves olvasónk még egy kiegészítő gombkombinációt küldött el hozzánk. Tehát így néz ki az egész: "wc2 Origin"-nal indítunk és a kapott találatok kevesebb sebet okoznak. És most jön az újdonság: ha becéloztunk egy űrhajót és egyszerre megnyomjuk az **ALT** és **DEL** gombokat, egy csinos kis villanásnak, azaz a becélzott űrhajó robbanásnak lehetünk tanui. Mielőtt azonban belevágnánk a Kilrathi birodalom megtépázásának, figyelmeztetnem kell benneteket: ha ezt a kódot úgy nyomjuk be, hogy nincs célpont kijelölve, akkor a mi darabjaink repülnek majd szanaszéjjel az űr végtelen mindenségében.

REUNION (PC)

Szeretnétek nagyon-nagyon sok pénzt? Kívánságotokat könnyen valóra válthatjátok, méghozzá egy DEBUG paranccsal (abban könyvtárban ahol mentés file-ja található):

-NSPIDYSAV.1
-L
-E 398C FF FF FF
-E 3990 FF FF FF
-E 3994 FF FF FF
-E 3998 FF FF FF
-E 399C FF FF FF
-E 39A0 FF FF FF
-E 39A4 FF FF FF
-W
-Q

Ezután soha többé nem lesz a pénzre gond, hacsak nem vesszük problémának azt a tényt, hogy belefulladhatunk, annyi lesz belőle. Most már csak az ásványokra kell odafigyelni, de ez már a Ti dolgotok.

PINBALL FANTASIES (PC)



A következő kódszavakkal kisebb-nagyobb előnyökre tehetünk szert. Ezeket a pálya kiválasztásakor - tehát a kiválasztott pálya options képernyőjén - a **"CHEAT"** szó beírásával aktivizáljuk.

-GREET: üdvözölve leszünk.
-EARTHQUAKE: hibalehetőség törölve.
-EXTRA BALLS (kihagyással a két szó között): hét labda.
-SNAIL: a játék sebességének lassítása.
-FAIR PLAY (kihagyással a két szó között): vissza a normális kerékvágásba (csalások deaktivizálva).

Rácz Gyula

ATR

All Terrain Racing

VISSZA A JÖVŐBE

AZ AUTÓVERSENYZÉS KÉT

Úgy tűnik, a Power Drive hamarosan a Doom sorsára jut, ugyanis két hónapon belül az ATR már a második olyan játék, mely eme nagy előd nyomdokaiba kíván lépni. Mindezt azonban minden negatív felhangtól mentesen mondhatom, mivel (a Rally Championship után) az ATR nagyszerű kidolgozásával és hangulatával méltó utódnak bizonyult.

EZ A RALLY EGY KICSIT MÁS, MINT A TÖBBI

A Team 17 programozói időben ráéreztek arra, hogy a sorban harmadikként megjelenő játék lehet akármilyen szép is, ha semmi extrát nem tartalmaz, hamar elfelejti a közönség. Ezért egy újítással mutatják be az autóversenyt: az ellenfelek nem csak tudásukat mérhetik össze a több mint negyven pályán, hanem fegyvereket is bevethetnek e győzelem érdekében, ezért nem árt, ha jó előre felkészülünk egy hátulról, orvul közelítő, hőkövetős rakétára vagy hirtelen felbukkanó aknára (aminél nincs bosszantóbb). Természetesen "tiszta" versengésre is van lehetőség, ilyenkor a játék legelején az Arcade pontot kell választani, míg a harchoz a Battle és a League nyújt lehetőséget. De mivel az egyes pontok között nem csak ennyi a különbség, lássuk mindegyiket részletesen...

LEHET BENNE VERSENYEZNI SPORTSZERŰEN...

- **ARCADE:** ebben a pontban a normális, megszokott verseny szabályai szerint mérkőzhetnek meg az ellenfelek. Legelőször a pályákat kell kiválasztanunk (SPORT, CANYON, FOREST), melyek egyenként hét szakaszból állnak. Természetesen nem csak ennyi pályát kell teljesítenünk, de a többi helyszín titkos, csak a 21 ismert szakasz teljesítése után választható. Mivel mindegyik pálya más jellegű, értelemszerűen az autókat is más és másféleképpen teszik próbára. Nem csoda hát, hogy a verseny előtt gépünket is ki kell választanunk. A 4X4 JEEP főleg terepen használható ki, a FORMULA SPECIAL aszfaltra épült, míg a HYDRA BUGGY mindkét típusú pályán megállja a helyét. S ez még mind semmi, ugyanis autónkat tuningolni is tudjuk a motor, a váltó, a gumik és a karosszéria tekintetében mindig, míg a turbó, a szervókormány és a felfüggesztés esetlegesen választható, egy-egy futamra szóló berhelés.


Csak tudnám, minek a mező közepére egy híd.


Kikerülöm az aknát- erre elémugrik egy szikla.


Gyerünk fiúk, ne maradjatok le!

... ÉS ÁLLIG FELFEGYVERKEZVE IS

- **BATTLE:** ebben a pontban két játékos küzd egymás ellen a kiválasztott helyszínen, pályán és autóval. Ugyancsak beállítható a játék sebessége, hogy legyenek-e felvehető aknák és rakéták, mennyi kis bukkanó legyen a pályán, hány futamban kelljen jobbnak bizonyulni, valamint hogy egy-egy futam megnyeréséhez hány pontot kelljen összegyűjteni. Természetesen a pályákon bónusztárgyakat is felvehetünk, amelyek egyrészt versenyautónk irányíthatóságát javítják (tapadás, gyorsulás, végsebesség, sérülések kijavítása, esetleg mindezek egyszerre), anyagi tartalékainkat növelik, másrészt rakétákat, aknákat rejtenek, összezavarják ellenfeleink irányítását, avagy mágneses erővel egymáshoz vonzzák az autókat, és így tovább.
- **A LEAGUE** pont gyakorlatilag az előző kibővítése, melyben 3-6 versenyző mérheti össze erejét, körmérkőzéses rendszerben.


Itt ott felbukkan néhány rejtett reklám is.

DE MILYEN AZ ÖSSZHATÁS?

Az ATR valójában nem csinál mást, csak feleleveníti a régi jó "felülrőlnézős" autóversenyeket, a '90-es évek elvárásainak megfelelő színvonalon. Autóink irányítása a realitás és az arcade tökéletes keveréke, a kocsik kellő mértékben tapadnak és farolnak a kanyarokban, pörögnek az olajfoltokon, fröcskölik a vizet a tócsákban. Nem kell folyton a sebváltóval bíbelődnünk, mivel ilyen szerkezet csak a tuningoláskor bukkan fel, hanem a játék folyamán a gép jótékonyan átveszi annak kezelését, nekünk csak a tűzgombot kell nyomnunk. A zene és a hangok kellemesek, bár nem kiemelkedőek. Mindezeket összevetve a játékot mindenkinek ajánlom egy könnyed kikapcsolódás erejéig.



576 KByte ÉRTÉKELŐ

ALL TERRAIN RACING — KIADJA: TEAM 17

grafika	8/10
hang/zene	5/10
kezelhetőség	9/10
kihívás	5/10 (PITE – KORREKT – KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS: 84%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



SADO-nak szó szerint tenyérbeMAZO a képe.

Örömmel értesítem az egybegyülteket, hogy megszületett a kis BC RACERS, Chuck Rock és Indicar első gyermeke. Születési súlya kettő lemez, hossza nyolc mega a winchesteren. Ami azonban a legfontosabb: nagyon vidám, mozgékony és egészséges. Mint a boldog szülők elmondták, a gyermek akkor fogant, amikor Millstone Rockafeila meghirdette világkörüli motorversenyét, melynek fődíjául az Ultimate Boulderdash Bike-ot, a világon páratlan, ultracool bringát tűzte ki. Nem csoda hát, hogy a földkerekség legmenőbb figurái mind jelentkeztek a versenyre, mert ilyen lehetőség az életben csak egyszer adódik.



-ELŐRE A MÚLTBA

FÉLE MEGVILÁGÍTÁSBAN



Bocs, de nem veszünk fel stopposokat.

AZ IRÁNYÍTÁSHOZ NEM KŐ BUNKÓ

A résztvevőknek nyolc pályát kell teljesíteniük, melyek a legkülönbözőbb helyszíneken lettek kijelölve. Van itt sivatag, dzsungel, barlangrendszer, tűzhányók belseje, és így tovább. A futamokat négyféle nehézségben indítják, így mindenki kiválaszthatja, hogy melyik kategóriában érzi magát esélyesnek. Egyszerre természetesen ketten is indulhatnak a többi ellen, ilyenkor osztott képernyőn folyik a küzdelem. Utasításainkat billentyűzetről (Q, A, <, > az irányításhoz, TAB a verekedéshez, Space a turbóhoz), egérrel (numerikus - a verekedéshez, dupla bal click a turbóhoz), vagy joystickkel közölhetjük a versenyzőkkel. Ha a versenyzők elfáradtak, a P gomb megnyomásával lefagyaszthatják a versenyt egy kis pihenő erejéig. Ez alatt nézőpontot is változtathatunk a két játékos üzemmódnál, az F6-F8 (felső képernyő) illetve F9-F11 billentyűkkel (alsó térfél). Ha csak egy induló van, az F12 megnyomásával teljes képernyőn követhetjük az eseményeket - ilyenkor függőlegesen megnyúlnak az alakok, az irányítópanel is kissé átalakul.

Ha már a képernyőnél tartunk, lássuk, mi mindent olvashatunk le róla. Legfelül látható a *térkép*, amelyen színes pont jelzi játékosunkat (éjszakai futamokon még a fényszóróink csóváját is láthatjuk a könnyebb tájékozódás érdekében). Alul balról jobbra a következők láthatók: *jelenlegi helyezésünk, a felhasználható turbógyorsítások száma* (ez valójában egy extra adag abrak a dinoszaurusz-hajtóműnek, mely ennek hatására gyorsabban fut) és a *járgányunk állapota* (ha a dínó teljesen csontvázzá válik, akkor már nincs mit tenni). Ez az érték az ütközésekkel és verekedés közben bekapott találatokkal csökken, feltölteni pedig a célvonalnál felállított depóban lehet, melyben hajtóművünk jól belakmározhat a direkt e célra elhelyezett húsdarabokból, ezzel kapván új erőre. Majd leolvasható a *megtett körök száma* és *ellenfelünk ereje* (akkor, ha valakinek nekimegyünk vagy leütjük). Ha teljes képernyőre kapcsolunk, a legfontosabb adatokat akkor is le tudjuk olvasni, úgymint a helyezésünket és a turbót, valamint láthatjuk a térképet is.



Hé Elvis, kapcsold már be a légkondit!



Játékosaink között van egy "Tégla" is.

CÉLSZALAGOT NEM MINDEN KŐKORSZAKI SZAKÍT

Ennyi elég a kezelésről, lássunk néhány konkrét tippet. A legfontosabb az, hogy semmiképp ne legyünk utolsók, mert akkor újra kell játszanunk a futamot addig, amíg nem érünk el jobb helyezést. Összesen háromszor ismételhetünk, utána kiesünk a versenyből. Ennek elkerülése végett a játék elején lehetőleg olyan párost válasszunk, amelyiknek elég gyors kocsija van, mert különben nagyon nehéz dolgunk lesz. A szereplők ilyetén tulajdonságairól a karakterválasztásnál a Space megnyomásával kérhetünk infót. Akárhogy is döntünk, a turbóval mindig szert tehetünk egy kis extra sebességre, ami azonban legjobban az egyenesekben használható ki, használjuk tehát okosan. Egy ilyen töltetet nem árt a befutóra tartogatni, amikor egy villámgyors hajrával több helyezéssel is előrébb léphetünk. Ugyancsak megéri a szinte minden pályán megtalálható terelőutakat igénybevenni, amelyekkel szintén növelhetjük esélyeinket annál is inkább, mivel a többiek ezt a csalást nem veszik igénybe. Annál többször találkozhatunk azonban verekedő ellenfelekkel, amely taktikát nekünk sem árt alkalmaznunk, mert extra pontokat kaphatunk érte. Sok sikert!

Ancy



Viszlát fiúk: a célvonalnál találkozunk.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

BC RACERS — KIADJA: CORE

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■■■■□□□□
kezelhetőség	■■■■■■■□□□
kihívás	■■■■■□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **78%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA			
AMIGA:	500	1200	CD32		
PC:	RAM: 4MB	HD: 12MB	VIDEO: VGA	CPU: 386	
	CD: 0	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND ADLIB

PC ÉRKEZÉSI

CYCLONES

Manapság szinten minden számban foglalkoznunk kell a legendás Doom utódaival, amelyek elárasztották és lassan megfojtják a piacot. Kevés kivétellel igen negatív hangnemben muszáj szólnunk róluk, mivel messze elmaradnak az előd paraméterei mögött. Ezt vagyok kénytelen megállapítani az előzetes képek alapján állati jó, a kész játék alapján azonban bűn rossz



CYCLONES-ról is, amelyet az **SSI/MINDSCAPE** páros neve fémjelez. Na nem mintha a grafikával vagy a hanghatásokkal/zenével lenne bajom, mivel ezek az átlagosnál egy fokkal jobbra sikerültek, de a kezelés olyan felháborítóan rossz, hogy tönkrevágja a játékélményt. Nem a már megszokott Doom-billentyűket használja, ami önmagában még nem is lenne baj, de egyszerre kell a billentyűzetet és az egeret használni a haladáshoz, az ajtónyitogatáshoz és a tüzeléshez. És ahhoz képest, hogy CD-n jelent meg, egy már megszokottnak mondható hi-tech intro és átvezető képsorok mellett semmi extrát nem nyújt. Kár, hogy a korrekt grafika nem párosul valami ötletes történettel és jól funkcionáló kezeléssel. Így csak közepes.

X-COM: TERROR OF THE DEEP

Alighogy beszámoltam róla a Hírekben, már meg is érkezett az ***X-COM: TERROR OF THE DEEP***, a **MICROPROSE** által másfél éve kiadott UFO második része. Az új epizódban a tengerek mélyén több millió éve hibernált álmukat alvó, de nemrég életre kelt idegen civilizáció harcosaival kell felvennünk a küzdelmet, akik a Föld lakosságát akarják hatalmuk alá vonni. Csapataik folyamatosan bújnak elő évmilliós rejtekeikből, komoly tengeralatti bázisokat építenek ki, és már alig van hátra néhány nap a vezérük, a Nagy Álmodó teljes felépüléséig, ami a végítélet lenne a földi civilizációnak. Mi ismét a már megismert szer-



vezet, az X-Com fennhatósága alatt tevékenykedünk, de eszköztárunk jócskán kibővült és idomult a vízalatti harcokhoz (tengeralattjárók, vízalatti tankok, gázzal működő fegyverek) - persze mindezek irányítása az UFO-ban már megszokott metódusokra épül. Ha azonban az UFO-t nehéznek éreztük, akkor ez az epizód egyenesen lehetetlennek fog tűnni. Az játék intelligenciát szimuláló adatbázisa kibővült és a grafika is előnyére változott. Bővebbet a következő számban.

DISCWORLD

Mi kell egy frankó kalandjátékhoz? Először is egy remek sztori, ami köré a cselekmény épül, aztán egy jól kitalált főszereplő és a mellékszereplők hada, akik első látásra belopják magukat a játszani vágyók szívébe, nomeg tetszetős grafika, hanghatások, esetleg beszéd, és nem utolsó sorban egy áttekinthető és jól megkomponált játéktér, amin a játékos az elkövetkezendő néhány hetet eltölti. Ha mindez megvan, akkor biztosított a siker. Így van ez a **PSYGNOSIS** régóta várt produkciójával, a ***DISCWORLD***-del is, amely egy hazánkban csak szűkebb körben ismert író, Terry Pratchett által kitalált világban játszódik. Főszereplője egy flúgos és munkáját halálosan komo-



lyan vevő varázsló, aki Ankh-Morpork városát szeretné megmenteni egy elszánt sárkányroham elől. A játékban a legfurcsább teremtményekkel hoz össze bennünket a sors, kacagtató animációknak lehetünk tanui, összetett, de nem lehetetlen feladványokat kell megoldanunk - mindezt 256 színű, mesterien megrajzolt hátterek előtt, a CD-s változatban pedig folyamatos beszéd közepette tehetjük. Leírása a jövő hónapban!

SUPERFROG

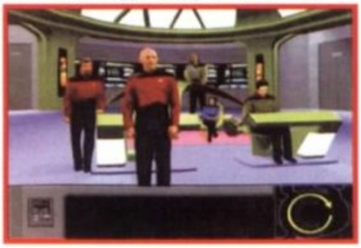
A **TEAM 17** nem kapkodta el az Amiga játéktörténelem egyik prominens képviselőjének, a ***SUPERFROG***-nak a "megpécésítését", hiszen csak most, majd' másfél évvel az előd megjelenése után dobta piacra a konverziót. Ugyan a VGA grafika az Amigán már megszokott sebességű finomscrollal van mozgatva és a programozói gárda esküszik rá, hogy ez a PC-n valaha készített legjobb mozgatási rutin, de a grafika egyéb elemei leginkább a C64-es szintjét súrolják. A hátterek primitívek és elnagyoltak, a sprite-ok túlontúl lepusztultak és



egyáltalán: alig történik valami a szinteken, a három-négy sprite mocorgásához viszonyítva óriási üres terek tátonganak a képernyőn. A 4-4 zónára osztott 6 világban számtalan ellenfél gyűrűjében kell gyöngyöket és bónusz-bigyókat gyűjtögetnünk, a rejtett pályák és a csak trükkökkel teljesíthető szintek adják a játék egyedüli értékét. A szint-kódok is csak minden 2-3. pálya után jönnek elő, addig újból végig kell játszani a már ismert pályákat is. Valaha Amigán nagy durranásnak számított, de eljárt fölötte az idő - a PC nem erre lett kitalálva...

ST: THE NEXT GENERATION

Ha azt mondom Star Trek, akkor nagyon sokan felkapják a fejüket kis hazánban. Az égi csatornákon több sorozat is ment/megy a komoly múltra visszatekintő filmből, de nagyon népszerűek az ezek alapján készült figurák, képregények, csecsebecsék is. Hát még a számítógépes játékok! Erre apellálva adta ki a **MICROPROSE** idei második nagy durranását, a ***STAR TREK: THE NEXT GENERATION - A FINAL UNITY*** című stratégiai és kalandjátékot. Mivel az előző epizód, a Star Trek: 25th Anniversary nem hozott túl nagy sikert, ezért semmit nem bíztak a véletlenre a Microprose és a Spectrum Holobyte szakemberei: a tévésorozat epizódjaira épülő történetet, igazi CD-s hangulatot és remek játszhatóságot gyúrtak bele az új részbe. A teljes egészében digitalizált szereplőkkel készített játékban Picardot és legénységét irányítjuk, akikkel fel kell felfedeznünk a környező univerzumot, idegen civilizációkkal kell felvennünk a kapcsolatot és végső célként egy misztikus tekercset kell megtalálnunk, amelyen az emberiség sorsát érintő információk vannak. Aki szerette a tévésorozatot, annak feltétlenül, aki nem ismeri, annak mindenképpen meg kell ismernie!



OLDAL AMIGA

AMBERMOON



Majdnem két évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy az időközben angolból német székhelyűvé vált **THALION** kiadja Amiga 500-asra is az ***AMBERMOON***-t, amely annak idején az 1200-asra készült egyik legszebb és legkomplexebb RPG-nek számított. Ebbe a változatba is belepakolták az elöd jellemzőit: 350 különféle tárgy, hihetetlenül változatos és szemet gyönyörködtető grafika, egyszerű kezelés, animált szörnyek tele különleges képességekkel és jellemvonásokkal. Az 500-as képességeihez mért a 3D-s grafika mozgatási sebessége, színekben és ízlésességben azonban messze felülmúlja bármelyik vetélytársát. Röviden az előtörténet: az Amberstarban már megismert gonosz főisten, Tarbos rettenetes tettre készül, hatalmas meteoritok tucatjait indítja el egy védtelen planéta és társadalma ellen, aminek még legtapasztaltabb mágusai sem tudnak dacolni az őrült isten hatalmával. Vagy mégis? Egy fiatal srác, haldokló nagyapja unszolására úgy dönt, hogy megpróbál szembeszállni a világát egyre jobban elborító káosszal - őt és a köré csoportosuló csapatot fogjuk a játék során irányítani. A lemezkezelés nehézkessége miatt csak hard-diskkel rendelkezőknek ajánlott.

SOCCER SUPER STARS

A **FLAIR** ismét "méltót" alkotott régi nagy híréhez: a ***SOCCER SUPER STARS*** című produkciójukkal visszazökkentek a régi kerékvágásba, a pocsék játékok kiadói közé. Nem is tudom elképzelni, hogy emberek hogy rendelkezhetnek ilyen kevés önkritikával, avagy pont fordítva: ilyen sok önbizalommal. A fociprogramok eddigi pozitívumai (a színkódos játékosjelölés a pályán elfoglalt szerepük jelzésére, a változatos mozdulatsorok a kapuralövésnél, a vérpezsdítő hanghatások, bekiabálások, üdvrivalgások, a korrekt és könnyű



kezelés) NINCSENEK benne a játékban, viszont ezek ellentéte többször is előfordul (alig lehet megkülönböztetni a játékosokat egymástól, az üdvrivalgás inkább nyöszörgésnek hallik, a kezelésről pedig inkább ne is beszéljünk). A játék egyedüli, de egyben óriási pozitívuma, hogy az eredeti változatot egy valódi bőr Mitre focilasztival együtt lehet kapni, ami már önmagában is megéri az árát. Ezt hívják árukapcsolásnak: a Flair egy profi bőrlabdához ad egy DD-s lemezt, amit bárki szabadon felhasználhat...

SKIDMARKS 2



Gondolom mára már mindenkinek ismerősen cseng az **ACID SOFTWARE** neve, pedig egy éve még csak egy poros ausztráliai kisvárosban voltak nagymenők. Aztán kiadták első, és azóta is emlékezetes játékukat, a Skidmarksot, és egycsapásra világhírűek lettek. Azóta sem tétlenkedtek, hiszen gőzerővel dolgoztak a játék folytatásán, a ***SKIDMARKS 2***-n, amely most végre megjelent és ismét szuperre sikerült. Minden régi extrát meghagytak (apró és fürge járgányok, farolás és féknyomok a talajon, osztott képernyős megjelenítés), sőt még fel is tupírozták és újabbakkal egészítették ki őket. Most már akár hárman is játszhatunk egy gépen a játékkal (3 részre osztott képernyőn), az eddigi féltucat pálya 24 féle terepre egészült ki, a kocsik - elegendő memória esetén - akár utánfutót is húzhatnak maguk után, sőt négykerekű tehenek (!) is száguldozhatnak a salakon. A veszett tempó egy fikarcnyit sem lassult, még az osztott képernyő sem hátráltatja a sebességet, sőt a 8-10 játékos egyidejű összezsúfulódása sem okoz ricegést vagy sebességcsökkenést. Profi ötlet, profi kivitelezés, biztos siker!

TFX

Először nem hittem a szememnek, amikor megérkezett a ***TFX*** Amiga változata. Nem tudtam elhinni, hogy 1200-ason is lehet olyan sebességet produkálni, ami a PC-s verziót oly játszhatóvá tette. A hosszas felszállási procedúra után (bejelentkezés, feltankolás, misszó ismertetése, stb) azonban ismét megállt bennem az ütő. Az **OCEAN** fejlesztői mindent elkövettek annak érdekében, hogy a sebesség élvezhető legyen, de ezért komoly áldozatokat kellett hozniuk: ha folyamatos akciót



szeretnénk, akkor a fedélzeti műszerek képe egyenlő a zéróval, a táj csak igen alacsony részletesség mellett mozog úgyahogy folyamatosan, a repülő objektumok képe pedig csak emlékezetből ismerhető fel. Az meg egyenesen szégyenletes, hogy a játék küldetései szinte pontról pontra megegyeznek a Combat Air Patrolban látottakéval. Egész egyszerűen ez túl nagy falat a gép képességeihez mérten. Ha pedig nincs hard-diskünk, el se kezdjük a játékot, mert a 7 lemez cserélgetése pillanatok alatt elveszi a maradék kedvünket is. Félreértések elkerülése végett a bemutatott kép A4000-es gépen készült...

INTERNATIONAL TEST SERIES CRICKET

A **GRANDSLAM** egyik legnagyobb dobása a sportjátékok frontján a Nick Faldo's Golf volt, amely igazi eseménynek számított az Amiga történetében. Most is sportosra vették a figurát, amikor a hosszú nevű ***INTERNATIONAL TEST SERIES CRICKET***-et dobták piacra, amely azonban minden bizonnyal csak a brit kontinensen számíthat babérokra. Mivel ezt a sportot csak névről ismerem, ezért csak a külalak alapján tudok róla véleményt alkotni, a szabályok pontosságáról nincs adatom. Szóval a külcsíny: a figurák digitalizáltak, de mozgásuk nagyon akadozó, 4-5 képkockából áll egy-egy bonyolultabb mozdulat is. Szerintem élvezhetőbb lett volna kézzel rajzolt, és kicsit pontosabban megformázott szereplők alkalmazása. A képernyőváltások ügyesek és színt visznek a játékba. A hanghatások felejthetők, a tömeg morajlása pont olyan, mint amikor egy óriási kagylót szorítunk a fülünkhöz. A menük adatait mondjuk nem értem, de átláthatók. Mindent egybevetve annak a 2-3 krikettfanatikusnak, aki feltehetőleg olvassa az újságot, merem ajánlani.



Mára a számítógépes flipperjátékok eljutottak arra a pontra, amikor már csak ötletességgel

A 21st Century Entertainment neve szinte már egybeforrt a számítógépes flipperjátékokkal, s úgy tűnik a pinball őrületeikre változatlanul még mindig van kereslet. Legutóbb ismét a CD-ROM drive-val rendelkező PC-seket örvendeztették meg, ezúttal a Pinball Fantasies "megdeluxosításával".

A Deluxe jelző - csakúgy mint az első résznél - most is négy új pályát jelent, azonban ezúttal ez a négy pálya valóban tartalmaz újításokat, tehát voltaképpen új, különálló programról van szó. A Pinball Dreams Deluxe változata óta a játék külalakján nem történt változás - talán mert már kihozták a maximumot a PC-ből - tehát akár játszhatunk HI-RES felbontásban is, amelyet a már megszokott options menüben állíthatunk be. (A pályaválasztásnál F5-tel léphetünk ide.) A játék ismertetésére most nem is fecsérlem az időt, inkább egy kis kedvcsináló következik az új pályákhoz.

JAILBREAK

Ez talán a legötletesebb pálya. Egy börtönigazgatót alakítunk, a cél tehát (természetesen a kulcsszavak betűinek a felvillantásával), hogy minél több embert tartóztassunk le (ARREST), ezek bűnösök legyenek (GUILTY), elítéltessük őket (a sentence rampre felütve a golyót), s így megtöltsük a börtönünket. A dolog nehézsége, hogy a rabok időközönként szökni próbálnak, s ha nem riasztjuk az őrséget (GUARD), ezt meg is teszik.





PINBALL FANTASIES DELUXE

TARANTULA

Ezen az asztalon egy óriás pók "becserkészése" és etetése a feladatunk. Ehhez először a bal kijáratnál lévő 3 padet kell felvillantanunk (ez egyben egy újabb TARANTULA betű kigyulladását eredményezi), majd az etetéshez ezután ki kell ütnünk a golyót a kinyílt ball trapbe. A pálya legfőbb újítása a multi-ball funkció, amelyet úgy érhetünk el, ha a FANG rámpáról felül sikerül kiütnünk a golyót. Ez az üzemmód valójában csak két golyót jelent, de ha az egyik golyó leesik, egy adott ideig kapunk helyette másikat. A scrollozódó képernyő miatt persze ez a funkció nem a legélvezhetőbb, hiszen két golyót természetesen nem tud egyszerre követni a képernyő, így mindig csak a lentebb lévőt fogjuk látni.

KICK OFF

A focipályán a cél a gólszerzés. Ehhez előbb ki kell gyűjteni a GOAL szót, majd belőni a golyót a kapuban lévő ball trapbe. Ezzel a KICK OFF betűit tudjuk felvillantani, ha pedig ezt a szót teljesen kiraktuk, a TARANTULA-hoz hasonlóan egy visszaszámlálás kezdődik, ameddig két golyóval, azaz multi-ball módban játszhatunk, s minden eltalált pad 500,000 pontot ér. Egyébként ha kétszer kirakjuk a SUB szót, olyankor is kapunk egy második golyót a baloldali kilövő nyílásba, tehát így is játszhatunk dual módban, de akár meg is várhatjuk, míg a játékban lévő golyónk leesik.





JACKPOT

A kaszinóban csak úgy röpködnek a milliós tétek, nem is csoda, hogy itt a legkönnyebb a HighScore listára felkerülni. A rulettezés vagy a kockavetés azt hiszem senkinek sem fog gondot okozni, s a legfelső kártyajáték sem túl bonyolult, csupán arra kell fogadni, hogy a következő lap alacsonyabb (LO), vagy nagyobb (HI) lesz-e. A félkarú rablóval viszont kicsit nehezebb a játék: ehhez először ki kell rakni a REELS szót, majd a COIN trapbe kell ütni a golyót. Ahhoz hogy nyerjünk, legalább két egyforma figurát kell megállítanunk.

Végül azok egy tipp: a TARANTULA kivételével az összes pályán elég szűk rés van hagyva a golyó leesésére, tehát ha látjuk hogy például a jobb oldalsó kijáraton gurul lefelé a golyó, még nem kell lemondanunk róla, csak meg kell emelnünk a jobboldali kart, s a megfelelő időben az asztalon egy rántással visszapöccintenünk a golyót a játéktérbe.

A program értékelését azt hiszem a bevezetőben már meg is tettem, azt viszont el kell még mondanom, hogy most sem győztem csodálni, milyen muzsikát voltak képesek a SpiderSoft-os srácok egy PC-ből előcsalni. A CD-ROM nyújtotta lehetőségeket azonban ezúttal egy cseppet sem használták ki: nincsenek animációk, nincs semmilyen extra dolog, csupán a főmenü alatt hallható négy CD soundtrack emlékeztet rá minket, hogy valójában CD-ROM-mal játszunk.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PINBALL FANTASIES DELUXE — KIADJA: 21st Century Entertainment

grafika · hang/zene · kezelhetőség · kihívás (PITE – KORREKT – KEMÉNY)

ÖSSZHATÁS **88%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 1MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

PSYCHO Pinball

Mindeddig úgy tűnt, a flipperjátékok terén a 21st Century Entertainment császársága biztos pilléreken áll. Most azonban a Codemasters-nek sikerült egyetlen jól irányzott bombával ezt az egyeduralmat romba döntenie. A bomba játékuk neve pedig: Psycho Pinball.

A Fantasies Deluxe és a Psycho Pinball első ránézésre úgy tűnik, mintha egy cégtől származna, grafikailag ugyanolyan felbontásokban élvezhetjük őket, az options menükben pedig ugyanazokat a dolgokat állíthatjuk be. A Pinball Dreams szérián viszont az utóbbi időben az ötlettelenség jegyei kezdtek mutatkozni. Ezzel szemben a Psycho Pinballt betöltve az ember először azt sem tudja ki kivel van: a jóval hosszabb pályák minden részén rampák, folyosók kanyarognak, s mindenütt golyócsapdák vannak elszórva, amiket első nekifutásra az ember észre sem vesz. A mátrix-képernyőn szinte minden ütésnél látható valamilyen animáció, s mindegyik játékasztalnak megvan a maga játéka a játékban, amelyeket szintén a mátrix-képernyőn játszhatunk. Minden pályán végre igazi multi-ball effektet hozhatunk elő, ami egyszerre három golyóval való zsonglőrködést jelent. A zene ugyan nem szól olyan tisztán mint a Fantasiesnél, ám annál jobban passzol az automaták atmoszférájához. A hangeffektek mindegyike nagyon eredeti és élethű, s a játékmenetet sokkal több digitalizált beszéd tarkítja. Mint ahogy azt a SEGA verziónál már említette Martin, az asztalt végre jobbra-balra lehet rángatni, az összhatás tehát már majdnem olyan, mintha játékteremben lennénk. A konzol változatot színesítő különálló kis ügyességi részek a PC-s verzióból kimaradtak, ám így eggyel több lett a kis képernyőn játszható játékok száma. Sajnos sok tippre most itt nincs hely, de legalább azt közkinccsé teszem, hogyan lehet elérni az aljátékokat:



THE FUNFAIR

Ez a vidámpark a fő pálya, ugyanis ha az egyes sátrakhoz tartozó ábrák világítanak, a sátrakon keresztül átléphetünk a többi három asztalra is. A vursliban az ügyességünket az "itt a piros, hol a piros" játék poharas változatával kamatoztathatjuk. Ehhez először a pohár-célpont eltalálásával ki kel gyűjtanunk mindhárom poharat, majd belőnünk a golyót a szellemvasútba. Erősségünket pedig szkanderrel tehetjük próbára; ezt úgy érhetjük el, ha a golyót a Tornado rámpa melletti csatornába beütve kirakjuk a STRONG betűit, majd a baloldali rámpával próbálkozunk.

TRICK OR TREAT

Ezen a boszorkányos pályán szellemeket üldözhetünk, vagy kriptákban kutathatunk. A szellemlövészethez rakjuk ki a ZAP szót, majd üssük a be golyót a baloldali ajtón. A kriptába lejutni úgy tudunk, ha először a tökfejes csapdába ütjük annyiszor a golyót, míg ki nem nyílik a lejárat, azaz a MAZE összes betűje kigyullad, majd lőjük be a pincébe a golyót. Ott vagy egy meglepetést találunk, vagy a kriptából kell kijutnunk a helyes koporsó kombináció visszajátszásával.

WILD WEST

A vadnyugaton az "ugorj el a vonat elől" játékhoz először fel kell ütnünk a golyót a patkó rámpára, majd onnan a rodeó rampára, s ezzel a módszerrel fel kell villantanunk az ENGINE szó összes betűjét. Ha ez meg van, lőjük a golyót a baloldali alagútba. A kaszinózáshoz ki kell gyűjtanunk a francia kártya négy lapját, majd belőnünk a golyót a kaszinóba. Ezután Blackjacket játszhatunk vagy a már a Fantasies Jackpot pályájánál említett HI-LO game-mel játszhatunk.

THE ABYSS

A tengeren természetesen mi mást tehetnénk, mint horgászhatunk. Ehhez mindössze ki kell raknunk a RAY szót, majd felütnünk a golyót a jobboldali csőbe. A kriptás meglepetéshez hasonlóhoz lesz szerencsénk, ha kibetűzzük felül a TAIL szót, majd sikerül a golyót a bálna szájába juttatnunk.

A játék tehát maximálisan élethű, így ritkán fordul elő, hogy egy golyóval órákig játszanánk. Mindemellett viszont a kezdőknek is biztosít sikerélményt, hiszen legkönnyebb fokozaton a szavak nagy része már ki van rakva, s csak egy-két betűt kell a játékosnak összeszedni. A program CD-n és floppyn is kijön, ám a CD-s verzió csak néhány extra animációval nyújt többet. Jelenleg tehát úgy tűnik, ez az a flipper, ami mindenkinek az igényét kielégíti.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PSYCHO PINBALL KIADJA: Codemasters

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■■
kezelhetőség	■■■■■■■■
kihívás	■■■■■

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 92%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 18MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

A PC SZOROS KORLÁTAI KÖZÉ SZORÍTVA UGYAN, DE MÉG MINDIG ERŐS AZ OROSZLÁN!

SUPER STREET FIGHTER II TURBO









AZ ELSŐ KÉPEK A JÁTÉKBÓL!

Kicsit meglepődtem, amikor megérkezett szerkesztőségünkbe a GAMETEK demo CD-je - a legújabb Street-epizód, a SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO félkész verziója volt ugyanis rajta. Abszolút nem értettem, hogy ha az OCEAN most adja ki a NEW CHALLENGERS-t, akkor a SUPER TURBO miként került a GAMETEK-hez? Főleg az ködös, hogy minek mind a két változatot kihozni PC-re? Mindegy, a verekedős programok rajongói most legalább el lesznek kényezeteve, úgyis mindig a PC marad utoljára - a SSF2T PC-s átiratának megjelenési ideje április 14.

A PC-S VERZIÓ LESZ A HARMADIK...

A SUPER TURBO eddig csak játéktermi és 3DO változatban volt fellelhető (ezek 100%-osan megegyeztek), a konzolos megjelenést még nem is tervezik. Éppen ezért nagy előnybe került a PC, hiszen a számítógépes átiratokat mindig a végére szokták hagyni. Ráadásul úgy látom a demo-verzió alapján, hogy a GAMETEK óriási gondot fordított a tökéletes megvalósításra, beleértve ebbe a grafika és a hangok minőségét is. Lényegében minden apró részlet átkerült a PC-re, amit a játékteremből át lehetett hozni. Lássuk tehát, hogy mit tudtam kihámozni a demoból.

MÉG TÖBB ÚJDONSÁG!

A SSF2T lényegesen jobb és bővítettebb, mint a NEW CHALLENGERS. A szereplők képei teljesen újra lettek tervezve, sokkalta keményebb és vadabb külsőt vettek fel (nézzétek meg a "Vs" képet). Új a karakterválasztó képernyő is, a vesztesek arca pedig veszélyesen ki van dekorálva. A demoban egyelőre nem voltak zenék, de a hanghatásokat és a beszólásokat (ez a verzió már mindent bemond) kivétel nélkül ledigitalizálták, nagyon jól szólnak. Csak két szereplő közül (Ryu, Chun Li) tudtam választani, de a ruhák színeit már lehetett változtatni és működött a játék legnagyobb újítása, a SUPER kivégzés is! Jól hallottátok, az új játékban egyfajta "kivégző" mozgást lehet csinálni, amitől sokkal izgalmasabb lesz a bunyó. A kép alsó sarkaiban egy SUPER feliratú csíkot láttok - ha sok speciális mozgást csináltok, ez szépen feltöltődik. Ekkor kell beadni a szereplőnként változó speciális mozgást (az egyik speckót kell duplán beadni), s egy szuper animáció és egy óriási robbanás kíséretében az ellenfél végleg lefekszik!



Mindenki tud új mozdulatokat, Ryu például ezt az ütést.



Chun Li új helikopter-rúgása nagyon látványos.



A tűzlabda már nem akadály Ryunak.

AKUMA BEMUTATKOZIK

Ha megnézitek az intró képeit, egy új figurát vesztek észre: ő AKUMA, a világ legnagyobb harcosa, M. Bison rettegett ellenfele. Egy speciális fogás bevitelével az utolsó ellenfélnél - tehát Bisonnál - megjelenik Akuma, összeveri Bisont és vele kell majd megküzdeni. A 3DO verzióban már kipróbáltam egy olyan titkos kódot is, amellyel Akumat lehet játékosnak választani! Akuma Ryu és Ken mozgásait tudja, de van dupla lövése is amelyet a levegőben(!) is meg tud csinálni!

Végül az igazi megszállottak kedvéért szólnék a teljesen új mozgásokról is, melyeket újra meg kell tanulni, emiatt még a profik sem fognak unatkozni. Minden figura tud valamit, amivel az eddigi gyenge pontjaik "kivédhetőek" és végtelen számú új kombó fejleszthető ki. Van, akinek jobb ütései, van akinek rúgásai vannak. Néhány esetben jobban tudjuk irányítani a speciális mozgást, vagy jobban tudunk védeni támadásokat. Lényegében az összes karakter megváltozott olyannyira, hogy egész nagy meglepetések jöhetnek ki a meccsek során. Egy a baj csupán: a PC-nek nem erőssége az ilyesfajta grafika mozgatása, így az animáció és a scroll kicsit rángatózik.



A szereplők képe egészen csodálatosra lett rajzolva.

Martin



BEST BUY, AVAGY A U.S. NAVY FIGHTERS ABSZOLÚT MEGÉRI AZ ÁRÁT!

U.S. NAVY FIGHTERS

U.S. Navy Fighters, vagyis az Egyesült Államok Haditengerészetének Vadászai. A cím alapján hónapok óta találgattam, milyen érdekességekkel fog majd meglepni az EOA. A Fleet Defendert ugyan már töröltem a vinyómról, de emlékeim vele kapcsolatban még nem tompultak el. Az alapos felkészülés ellenére számomra rengeteg meglepetéssel szolgált az U.S.N.F. (Már csak azért is, mert az első CD-s anyag, amiről írhatok). Hasonlóan a Fleet Defenderhez, itt is egy filmmel indulunk. A főmenü választó gombjait egy gyönyörűséges SVGA felbontású Tomcat fotóra telepítették. Ismerkedem a gombok felirataival, vajon melyiket érdemes indításként nyomni. A választó-mező alsó harmadának középsőjére bökök, mire az nyomógombhoz illően elmozdul, s klattyan. Rövid töltögetés után a "See Vehicle Info"-ba kerülök, ahol megismerkedhetem a programban fellelhető összes struktúrával (44), egyéb járművel (8), hajó- illetve vízi járművel (13), légvédelmi alkalmatossággal (2+9), helikopterrel (3), bombázóval (14), és vadásszal (18). (Zárójelben, ahányat összeszámoltam.) A vadászok közül az A-7E, az F-104 (hogy került a programba, nem értem!), az F-14B, F-22, F/A-18D, és Su-33 (!) azonnal repülhető, illetve kipróbálható (fly).

A vadászokról egy-két kivétellel fényképet is mutatnak (mint a Tornado szimulátorában), de a fent felsorolt eszközök mindegyikével, tetszőlegesen forgatható és nagyítható, 3D-s grafikán, illetve 3 oldalas részletes leíráson keresztül ismerkedhetünk. Miután kigyönyörködtük magunkat, javaslom, hogy a következő lépés a "Configure Hardware" legyen! Először én sem hittem a programhoz mellékelt kézikönyvnek, és kacérkodtam az 1024-es felbontással. Kétségtelenül gyönyörű állóképeket produkált, de rá kellett jönnöm, hogy ha kínlódás helyett élvezkedni akarok, akkor lejjebb kell adnom igényeimet. Hogy mennyire? Géptől és egyéni ízléstől függ, mert viszonylag nagyobb felbontásban is szaggatásmentessé tehető a mozgás, ha a textúrákat (ki)kapcsolgatjuk. Erre szerencsére menet közben is nyílik lehetőség, így egy idő után jól beállítható az optimum. Ha ezzel is végeztünk, nyomás "Play Single Mission", jöhet a próbakör. Újabb képernyő és menü, melyen 13 előregyártott feladat közül választhatunk. Elsőre nem bonyolítom, "Basic Flight", bökés a ferde csíkos "Mission Box"-ra. Képernyőváltás, majd olvashatom a "Mission Brief"-ről, hogy a hordozó, melyről indulok, az USS EISENHOWER CVN69, a dátum január 4, a helyi idő 17:40, és az időjárás "clear". OK után a "Mission Map"-on húzgálhatom tetszés szerint az ikonokat, vagy módosíthatom a "text buttons"-szal a feladat tartalmát, illetve szövegét. Újabb OK, majd az "Aircraft Selection" képernyőn egy "jól álcázott" (nincs száma, se neve) hordozóhajót látunk felülnézetben, 6 repülőgéppel a fedélzetén. Látott már az olvasó ősembert doronggal a kezében, napszemüveggel az orrán? Ha látott volna sem biztos, hogy azonnal kiszúrja, mi az a furcsaság a képen, ami nem illik oda. Csak érezte volna, hogy "sántít" valami...

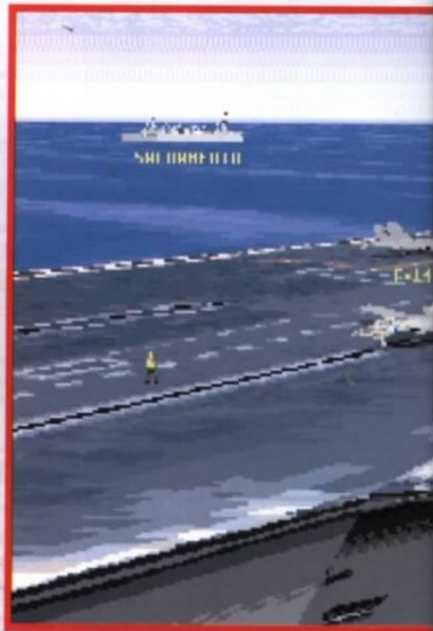


A képet nézegetve először hasonló történt velem is. Elég meglepő látványt nyújtott a Su-33 és F-104 a fedélzeten. A Su-33 jelenléte később magyarázatot kapott, de a Starfighter létjogosultságát ebben a környezetben, azóta is kutatom! "Arm Plane"-ra bökve haladunk tovább, s jutunk a "Load Ordance" képernyőre. Az itt látható fegyverzet választó panelek számomra rendkívül tetszetősek, ugyanakkor funkcionálisan is a maximumot nyújtják. Nagy élvezettel tervezgetem rajta gépem rakományát, tartalék üzemanyag készletét. Ami nagyszerű, az többnyire egyszerű. Itt sincs semmi túlbonyolítva, ugyanakkor minden a helyén van és a lényeg látható. Esetleg szívesen láttam volna még az egyes függesztmények helyzetét a szárnyakon, illetve a gép hasán, de ez már tényleg csak amolyan "kötözködés". (Furcsának tűnhet, de valahol itt kezdtem megszeretni ezt a programot, pedig ekkor még én sem tudtam, hogy a java bőven hátra van!) "Fly"-ra bökve kezdődhet az annyira várt repülés.



HÁT GYEREKEK, EZ MARHA JÓ!

Bekapcsolom a robotot. Most már kételkedem, hogy műszerfal nélkül hagyott az EOA, ezért intenzív keresésbe kezdek, vajon hol lehet? Némi fejvesztett nyomkodás után rádöbbenek, hogy komplett műszerfalat hiába keresek, viszont egyenként előjött minden, mire a repülés közben szükségem lehet: a kívánt műszerek kis ablakokban jelennek meg. Remélem, ezt olvasva most senki sem gondolja, hogy "hát biz' akko' má' ez nem is az igazi", mert elárulom, hogy később, a hatalmas repülések és légicsaták közben egyszer sem vettem észre, hogy hiányozna bármi is! Nem is hiányzik, mert szinte minden ott van az orrom előtt, a HUD-on.





NA, AKKOR HÚZZUK A HASUNKRA A BOTKORMÁNYT!

Egy F-14-es kabinjában ülök. Ami elsőre feltűnik, hogy a Fleet Defenderben megszokott remek műszerfal itt elmaradt, helyette csak a szűk kilátást biztosító keret uralja a képernyőt. 4 megán csak a szimpla hajóorr látható, de 8 megán egy egészen más világ tárul elénk. A hajó fedélzete nagyságrendekkel jobban kidolgozott, a sárga mellényes "cat officer" pedig kézjelekkel tudatja, hogy onnan kintről is nagyon klassz, amit éppen ténykedem. Rádiómon hallom, amint a torony vagy a megfigyelőm éppen cseveg, de mert ilyen minőségben vagy színvonalon ilyet még nem volt alkalmam hallani, az újszerű élmény teljesen magával ragad és ahelyett, hogy nyomnám magam fel az égbe, csak elbűvölten ülök, és megbabonázva hallgatok. Régen nem tapasztalt érzés kerít a hatalmába, szobám falai köddé válnak, s úgy érzem, valóban egy felszálláshoz készülő gép fedélzetén vagyok. A HUD-on még ellenőrzöm, hogy a fékszárnyak kitérésben vannak-e és már izzítom is a malac pörkölőt. A gép orrát lenyomja a féktelen erő, majd a katapult gőzfelhőt húzva maga után, kilő az ég felé. Miközben a RIO örömében kurjongat a hátam mögött (legszívesebben én is ezt tenném, de nekem most dolgom van), behúzom a futókat, majd 200-as sebességnél a fékszárnyakat is. Kikapcsolom az utánégető fokozatot, és a prés nyomása alól felszabadulva, fejem forgatásával végre körbenézhetek. Mögöttem a távolodó hordozó, körülötte pedig a kísérőhajók. Szép, szép, de én még mindig a rádiózás gyönyöreinek hatása alatt vagyok, úgy látszik ez a program a fülemen keresztül fog levenni lábamról. Utánégető be, balra bedöntök, azután amikor már élére állítottam gépemet, húzom hasamra a botot, amennyire csak tudom. Hallom, amint megindul az oxigén, a RIO mögöttem szenved, s gondolatban szid is talán a vad manőver miatt, végül a tartós 7G feletti terhelés hatására látásom elmegy feketébe, megszűnik a külvilág, csak a szívem dobolását hallom, kis híján elájulok... Bot koppanásig előre, látásom kitisztul, majd a negatív terhelésnek megfelelően jön a vörös köd és a szívdobogás.

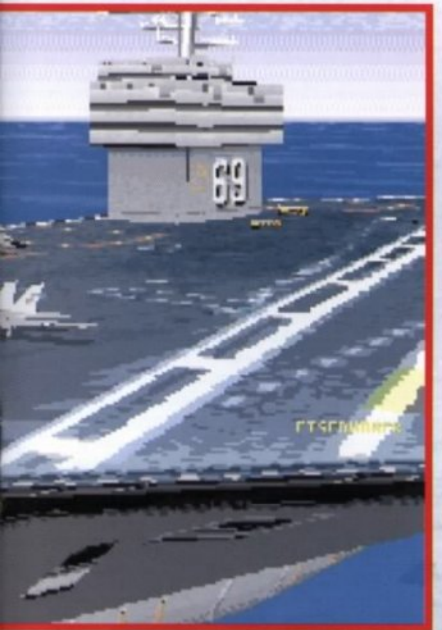
A HUD

Legfelül a repülési irány (heading), és a felfelé mutató kis nyíl: a waypoint indicator. A jobboldali függőleges sáv a digitális kijelzéssel, a szokásnak megfelelően, a magasságmérő (altitude). Alatta, az "R" betű utáni szám a célpont lőtávolságát (range to target), a "C" a kijelölt célpont sebességét (+: közelít, -: távolodik), az "A" pedig a hozzánk viszonyított helyzetét (left or right) mutatja. A magasságmérő mellett balra, azzal párhuzamosan időnként látható egy skála (ha van élesített fegyver és kijelölt célpont), melyen a felső osztás, az aktív fegyver maximális hatótávolságát, az alsó a minimálist (amelyen belül még hatásosan indítható) jelzi. A jobbra kifelé mutató nyíl a célpont ezen értékek közötti helyzetét jelöli. Ha hiányzik a nyíl a két osztás közül, illetve ezeken kívül esik, felesleges pazarlás a tüzelés. Baloldalt fent a terhelésmérő G-száma, alatta a hajtómű teljesítmény %-os értéke. A baloldali függőleges skála a digitális kijelzéssel a sebességmérő, melynek jobb oldalán, a balra mutató nyíl a corner velocity indicator (átesési sebesség). Ettől lentebb az aktív fegyver, illetve a találati valószínűségének kijelzője (%) található. Középen a pitch ladder, a bólintási szöget mutatja.

AZ ALAPFUNKCIÓKON TÚL

A következő kijelzőkre csak később találtam rá, de célszerűnek tartom most bemutatni őket: ha a radaron (ez egérrel) kijelölök egy célpontot, megjelenik a célkurzor (talpára állított négyzet). Amennyiben a kijelölt rakétám is látja már a célt, a célkurzorban megjelenik egy sarkára állított négyzet is. Céltávolság, illetve hatótáv ellenőrzése után akár már lehetne is durrantani, de FIGYELEM! HA A KÉT NÉGYZET KÖZEPÉN KERESZT IS VAN, A BEFOGOTT CÉL A SAJÁT KISÉRŐD! A gépágyú célzógyűrűjének működését még egyetlen (általam ismert) programban sem írták





NO ÉS A TÖBBI MŰSZER

RWR (radar besugárzás jelző) [Shift-5]: a kereszt középpontja gépünk helyzete, s ehhez viszonyítva jelennek meg a rakéta- (pont), és radarforrás- (négyzet) szimbólumok. Felbontása, érzékenysége, a műszer alján látható "+, -" gombokkal állítható.

Radar: ahhoz hogy láthatóvá váljon, a [Shift-9]-en kívül be is kell kapcsolni az "R"-rel. Többféle üzemmódban dolgozik: RWS (kereső), és TWS (célkövető). Az üzemmódváltás automatikus. A radar-jel négyzetéből kiinduló kis farokból lehet következtetni annak haladási irányára. A kijelölt célpont jele két párhuzamos pálcika közé kerül. "Y"-nal a "Historical mode", "I"-vel az "IR-sensor", és "M"-mel a HARM rakétához szükséges üzemmód kapcsolható. Ezeken kívül van még egy úgynevezett "Authentic", és "Standard" Radar Crt is...

A Flight Envelope [Shift-1]: ez is egy nagyon érdekes "műszer", NEM TÉRKÉP, mint ahogy a felületes szemlélő gondolhatná! Meglepett, mert eddig még csak hasonlót sem láttam. Gyakorlatilag a repült gép paramétereibe enged betekintést repülés közben, egyenlőre azonban nem jöttem rá, hogy minek is kell ez nekünk (pedig a kézikönyvben több oldalt is szántak rá)...

Target [Shift-4]: a kijelölt célpont azonosítására szolgáló ablak. Az MFD tetején kiírja a célpont típusát, a jobb felső sarokba pilótájának kiképzettségi fokát (ha nincs: novice, 1: average, 2: experienced, 3: ace). Ez alatt a betűjel ha A: attack (támadó), N: neutral (útvonalat repül, nem foglalkozik veled, például utasgép), E: evade (kitérő), A: attack player (speciális támadó), E: evade player, C: crash (sérült, zuhanó). További adatok ezen az ablakon: jobbra fent a függőleges csík a célpont sérülési fokát, a jobb alsó sarokban található szám a távolságát, és a bal alsó sarokban lévő adat az irányát jelzi.



NAVigációs Info [Shift-6]: Az előre megtervezett (mert arra is van ám lehetőség!) forduló pontok adatai. A robot a kijelölt ("W"-"Shift-W") waypointra repül. "ETA" az elérési időpontot mutatja percben, másodpercben.

Systems [Shift-7]: a fedélzeti rendszerek állapotáról tájékoztat. THR: hajtómű teljesítmény, TEMP: hajtómű hőmérséklet, OIL: olajnyomás, HYD: hidraulika nyomás, FUEL: üzemanyag, +EXT: póttartály.

Weapons [Shift-7]: a fegyverzet...

B I L L E N T Y Ű Z E T K I O S Z T Á S

Billentyűzet:

1 : 0% tolóerő
2 : 25%
3 : 50%
4 : 75%
5 : 100%
6 : 100% + utánégető

Numerikus billentyűzet:

1 : bal lábkormány
2: közép
3: jobb
Shift E: katapult
A : autopilot
N : HUD mód, NAV és fegyverzet
W: következő forduló pont
Shift W: előző waypoint
D : sérülések
U : IFF barát-ellenség lekérdező
Shift [: HUD fényerő
Shift]: HUD fényerő
Ctrl-Z: print heading to nearest enemy aircraft
Ctrl-A: print heading to nearest friendly aircraft
Ctrl-X: print heading to nearest enemy ground target
Enter: célpont válaszó balról jobbra
' : a közeledő célpont központi kiemelése a képernyőn (csak ha látható az objektum)
T : target next object by distance
Shift T: target previous object by distance
R : radar be-ki
I : Infra vörös kereső választása
H : HARM kereső választása
Y : radar History üzemmód kapcsolója
+/-: zoom
' : radar érzékenység
; : radar érzékenység
[ ]: fegyverzet választó
Space: tűzgomb
Tab: Tűz a gépágyúval
Ins: chaff
Del: flare
J : rádió zavarás
Shift J: külső tank ledobása
Shift K: levegő-föld fegyver oldása

Parancsok:

Alt 1 : Go Straight For 5 Second
Alt 2 : Break Left 180 Degres
Alt 3 : Break Right 180 Degres
Alt 4 : Break Low 70 Degres
Alt 5 : Break High 70 Degres
Alt 6 : Left Approach To target
Alt 7 : Right Approach To Target
Alt 8 : Low Approach To Target
Alt 9 : High Approach To Target
Alt T : Choose Formation Type: Echelon, Line Abreast, Line Astern
Alt H : Choose Formation Spacing: Horizontal 500 ft, 2000 ft
Alt V : Choose Formation Spacing: Vertical 500 ft, Same 500 ft
Alt C : Choose Formation Control: Medium, Loose
Alt E : Engage Targeted Object
Alt R : Engage Targeted Object, Remain in Formation
Alt P : Protect Me
Alt D : Disengage
Alt B : Bug Out (Go Home)
Backspace: műszerfal keret ki-be
Shift 1 : Envelope ablak
Shift 2 : Hátra nézet ablak
Shift 3 : Other nézet ablak
Shift 4 : Célpont ablak (csak ha a radar ablakban ki van jelölve)
Shift 5 : RWR ablak
Shift 6 : NAV ablak
Shift 7 : Fegyverzet ablak
Shift 8 : System ablak
Shift 9 : Radar ablak
C : Idő gyorsítás
Ctrl-P: Szünet
Ctrl-Q: End Mission
Ctrl-C: Exit to DOS
Esc: Pull-Down Menu

meg ilyen tökéletesre! Remekül mutatja például a fordulókban, hogy hova célozzak előre, de ugyanilyen szemléletes a gyűrűn belül futó "céltávolság jel" is. Még soha nem használtam ilyen nagy élvezettel gépágyút légiharcban, mint most!

Navigációs módban, a magasságmérő alatt az "R" után a kijelölt waypoint (navigációs pont) távolsága, "T" után pedig annak elérési ideje látható. Leszállás közben a repülési irány indikátor (középen az apró kör, a három kis "pecekkel") mellett megjelennek az ILS (leszállító műszer) szokásos szaggatott (függőleges és vízszintes) vonalai. (Tökéletes műszer, egy későbbi repülésnél a robot olyan ködben is leszállt a segítségével, hogy a hajót csak akkor láttam meg, amikor már közvetlen fölötte voltam!) Akkor jó a besiklási szög és irány, ha ezek a vonalak keresztbe összeálltak a kis kör közepén. A magasságmérő belső oldalán ilyenkor a vario méter jobbra mutató nyila látható és a maximális függőleges sebességre figyelmeztető kis "pecek". A futók (GEAR), fékező horog (HOOK), fékszárny (FLAPS), féklapok (BREAK) kitolt állapotáról a zárójelbe tett feliratok figyelmeztetnek a HUD-on.

576 KByte ÉRTÉKELŐ
U. S. NAVY FIGHTERS KIADJA: **EOA**

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **95%**

C64
AMIGA
PC: RAM: 4-8MB HD: 17MB VIDEO: SVGA CPU: 486+ CD: 1 ZENE: SB SBPRO

AZ ETALON?

Időközben gépem lerepülte első gyakorló útvonalát, készülődik a leszálláshoz. Izgatottan várom mi történik, nekem mikor kell közbeavatkoznom. Végig megy a duma, a hajóról kiváló segítséget kapok, de a robot követi az utasításokat, kár lenne belenyúlnom, gyanítom, hogy csak rontanék a profi bejövetelen. Így is van, a gép magától, gyönyörűen leszáll.

A programba nagyszerű feladatokat építettek, az 5-ös gyakorló repüléstől totál lehidaltam, mert szövegben leírja, hogy hogyan várja el tőlem, a "Pugacsov-Kobrát" (aki nem tudná, ez a Su-27-es légibemutatókra tartogatott nagy attrakciója, és bár állítólag először egy F-14-essel csinálták meg, akkor is fantasztikus műrepülő figura).

Már kiemeltem, de nem tudok szabadulni a háttérszövegelés élményétől! Nem gondoltam volna, hogy a sound ennyire fel tud dobni egy programot. Ezután ez lesz a mérce, és nagyon fog hiányozni más programokból...

- SZJVC -

Lassú, monoton taglejtéssel egy utolsót kattintott az egérrel, majd egy ügyes mozdulattal kihalászta az egér golyóját, s lenyelte. Alattomos pillantást vetett a monitorra, ahol már az Endsequence ment, s egy eszelőset rúgott a hevenyészve összeszerelt minitoronyból kiálló videokártyába. Az eredmény nem maradt el: a hangkártyával együtt tövestől kiszakadt az eddig oly hűséges vesás kártya... Apró villanás, s kihúnyt a monitor halovány fénye, s szinte ugyanebben a pillanatban szakadt félbe a zene. De ő már nem bánta. Ahogy a monitor kihúnyt, s a hangok megszakadtak, tekintetéről valami idegen szürkeség emelkedett fel, s így már egész emberszerűnek tűnt a füstölgő alaplap, vezetéknyalábok és ezüstszínű CD lemezek között. Ekkor megmozdult, s tett egy lépést az asztal felé, ahol egy kis tálkán pohárka krisályvíz és néhány fehér tabletta szerénykedett. Hirtelen bevett egy marékkal, s gyorsan ráivott két korty vizet. Elbotorkált az ágyig, s mély álomba zuhant. Ő volt az, aki az elsők között végigjátszotta a Goblins 3-t. S hogy mi történt vele azóta? Pihent, pihent és pihent. Lassan kigyógyult a Goblins 3 okozta károsodásokból, s ismét beilleszkedett a társadalomba, sőt még egy barátnőt is sikerült beszereznie. Úgy nézett ki, végre rendeződnek a dolgok körülötte, s a Goblins 3 megmarad a múlt egy sötét darabkájának. De nem így történt...

ELSŐ KÉRÉS: KI AZ AZ AZIMUTH ÉS KIK AZOK A BOOZOKOK?

Professzor Azimuth, a híres tudós, aki a városka alsó szintjén él, befogadott egy kis Boozok-ember keveréket, Woodruffot. Azimuth fura tanokat hirdetett, miszerint el fog jönni a "Schnibble", aki eltörli a városban diktátorként uralkodó elnök és jobbkeze, Bigwig hatalmát, a magas adókat, a bozookok alárendeltségét. Egy esős napon Azimuthot házában meglepték, s épp csak annyi ideje maradt, hogy Woodruffot - fején a Viblefortzerrel - a szennyesládába dugja... Bigwig vitte el Azimuthot ismeretlen helyre, s Woodruff plüssmaciját szitává lőtte. Ez épp elég indok, hogy mi is végezni akarjunk vele.

Jómagunk, azaz Woodruff a Viblefortzernek köszönhetően néhány óra alatt megnővünk, s az aprócska csecsemőből fiatal "emberré" válunk. Először együk magunkhoz a gombot a földről, amiről Woodruffnak szegény plüssmacija jut eszébe. Beszélgessünk el az itt álldogáló úrral, akitől megtudjuk, hogy J. F. Sebastian, a híres kritikus tud valamit az itt történtekről (értsd: Azimuth házában), s őt a Wino's bárban találjuk. Induljunk el jobbra, kapjuk fel a dobozt, rúgjuk ki alóla az anyát, majd vegyük fel. Az aljas koldus elhiteti Woodruffal, hogy a savas folyón nyugodtan átkelhet... Hát nem. Bosszúból vágjuk hozzá az anyát, mire ő egy pár csizmát dob nekünk. Tegyük el a csizmát, s dobjuk le vele Azimuth házáról a másik párt, majd vegyük fel őket. Egyikből egy fotó kerül elő, amivel keressük meg a kötögető nénit, aki remek arcmemóriájáról ismert. Természetesen egyből felismeri a professzort, s odaad egy papírt, ami számunkra még érthetetlen - ugyanis nem tudunk olvasni. A csizmával keljünk át a folyón, vegyük fel az anyát, majd nézzük meg Winot, aki egyelőre tökrészeg. A zsákból vegyünk magunkhoz egy kis tollat, majd irány a bár!

Bent a pultostól kérdezzük meg, hogy ki az a J. F. Sebastian, majd adjuk át a pultosnak az imént szerzett papírt, melyen - mint kiderül - Azimuth üzen tanárnőnknek, hogy tanítson meg minket olvasni (a pultos egyben a tanító is). Lopjuk ki a gumipántos pincér zsebéből a sörnyitót, majd - mivel már tudunk olvasni - az időjárásjelentés hívószámát olvassuk le a plakátról, s beszélgessünk el még tanárnőnkkel. Kapunk tőle egy kőből készült "A" betűt. Nincs más hátra, mint elbeszélgetni J. F. Sebastiannal, aki látta, hogy a Bigwig volt a merénylő. Erre Woodruffnak is eszébe jut az az este, s hirtelen a játék címe alatt találja magát (nem tévedés, a játéktéren a program címe szerepel - slussz!). Vegyük fel a cím alól az ecsetet, majd mártsuk bele a bár előtt levő kátrányba, s keressük fel Winot. Mellesleg J. F. Sebastiantól egy csésze kávét is kaptunk, úgyhogy ezt itassuk meg szépen Winoval, aki úgy megörül, hogy egy meteozont ad nekünk, ami az időjárási jelenségek pontos helyét határozza meg. A kötögetős néninél van egy A betű alakú bemélyedés, ide tegyük a mi kő "A" betűnket - jutalmunk egy tobozon, ami egy telefon-fax-tv-videofon keverék. Azimuth házától balra van a lépcsős utca, ahol egy konzerves dobozra és egy babra tehetünk szert, majd az Azimuth házánál lévő lifttel menjünk feljebb egy emelettel.

A MÁSODIK KÉRDÉS: HOGYAN JUSSUNK NÉMI PÉNZHEZ?

Az adminisztrációs központba jutunk, ahol egy begyepesedett bürokratával folytathatunk elmés eszmecserét a város könyörtelen adózási rendjéről, s még szívtelenebb vezetőjéről. Sétáljunk át a brotoflatronhoz (fényképezőgép), olvassuk el a munkástoborzót, majd beszélgessünk el a játékossal, aki egy titkos játékbarlangot említ az állatkereskedés mögött. Menjünk be az állatkereskedésbe, s a bolt előtti ventilátort forgató mókuskerékre helyezzük az anyát, mire az megszorul, s a kinti ventilátor leáll. A tulaj haja a szemébe hull, s mi el tudjuk lopni a tulajtól a műujját. A boltban lépjünk oda a madárhoz, s fessünk bikinit a figyelmét elterelő meztelen csajszira. Most, hogy hajlandó beszélni, elmondja, hogy a High Morals Clubban ajtónyitogató, s ha egyszer bejutunk oda, kinyitja nekünk az elnök szóvivőjének lakosztályát. Csak néhány tollra


Ahol a gondok kezdődtek: Azimuth háza előtérben egy idétlen bámészkodóval.



lenne szüksége, hogy repülni tudjon. Adjuk meg neki ezt az örömteli lehetőséget! A bolt hátsó részében állítgassuk a flappert és a glappert addig, amíg a kapcsolóval elindított lézer meg nem világít egy orrot, amit ha a műujjal kitisztítunk, megnyílik a játékterembe vezető ajtó, ahol két sakkozóra lehet fogadni, ha éppen pénzszűkében vagyunk. Innen mehetünk a Vörös Fény Kerületbe, ahol három flipper után Woodruff szétveri a gépet, s egy strul (pénz) esik ki belőle. Beszélgessünk el a boozok hölggyel, aki a hét bölcsről mesél, akik elfelejtették szótagjaikat, s így elvesztették energiájukat, amikor Bigwig kinyitotta a schprotznogot, s a városra szabadította a gonosz szellemet, aki ráadásul belebújt. A bölcsek szótag híján szétszéledtek, s nincs ki befogja a gonosz szellemet, így az szabadon garázdálkodik Bigwig testében. A hölgy még elárulja a trónterem kódját. Gyűjtsünk be 8-10 aranyat a félkarú rablóval, majd irány az állatkerekedés, s onnan lifttel a Bigwig area.



A zöld folyam önmagában is gyanús. Csak Woodruff lehet olyan hülye, hogy mezítláb beletapicskol...

Olvassuk el Coh-Cott Show és a Virtual Trip hirdetéseit, majd kérjük az időjárásjelentést a tobozonon, s ha minden stimmel, meteorithullást jeleznek a Bigwig areában. Ha nem ezt jelentené, tárcsázzuk addig, amíg ezt mondja. Használjuk a Winotól kapott meteozont, s jelöljük a meteorbecsapódás helyét. Utána egy meteoritdarabhoz jutunk. Vegyük magunkhoz a felöltőt a robotról, s a boltban pedig vásároljuk meg a szemüveget és a műállat, s az égből pottyanó szemetet is tegyük el. Trécselhetünk a boozok szolgával, de a tobozonon hozzuk be Coh-Cott fitness műsorát, ahol megkapjuk Coh-Cott titkárnője számát a további információkért a showval kapcsolatban. Woodruff azonnal lángra gyúl Coh-Cott iránt, tehát hívjuk fel a titkárnőjét, a ki megadja Coh-Cott direkt számát. Coh-Cott sajnos nem törődik velünk, hiába tudunk a "Schnibble"-ről. Innen nyílik a gyár külső területe, itt állomásoznak a Schnibble-szekta tagjai. A hatalmas szemétlerakatban egy újságra lelünk, miszerint Coh-Cott és Bigwig közös műsorra készül. Woodruff bánatában leül a kis padra, s csak legyint és sír, már minden mindegy, hisz a gyönyörű Coh-Cott a gonosszal szövetkezik, s lehet, hogy Azimuth is halott... Bömböljük ki magunkat, s közben csengessünk be a kis boozokhoz, aki először egy zsebkendőt, majd egy eltévedt papírrepülőt nyújt át, de Azimuth üzenetét és csatornaszámát is közli velünk. Azimuth tehát él! Tárcsázzuk fel a számát a tobozonon, mire rövid előadást hallhatunk a "Schnibble"-ről.





HARMADIK KÉRDÉS: HOGY IS ÁLLUNK A BÖLCSEKKEL?

A közeli boozok templom őre csak egy bluxture dióért hajlandó beengedni. Keressük fel a Művészet bölcsét, aki jobb híján kalapot árul a leapadt kút mellett. Feleségével összeveszett, ezért nem megy vissza a templomba, meg a szótagját is elveszítette - csak a lakása kódját árulja el. Vegyünk tőle egy kalapot, majd irány az adminisztrációs központ, a bluxture dió kereskedő, aki az utolsó diót Ernst Blinstnek adta el, a Virtual Trip üzemeltetőjének. Ernst Blinst a meteoritért cserébe ideadja a diót; kátrányozzuk be Wino bárja előtt, majd figyeljük az időjárásjelentést: menjünk oda, ahol eső lesz, használjuk a meteozont, tegyük a keresztre a kalapot, így némi vizet gyűjthetünk. Amikor meteorit zuhanás várható valahol, irány a helyszín, használjuk a meteozont,



A híres Boozok templom és az aljas őr, aki egy megtört bluxture nutért enged be... Honnan szerezzek neki?

tegyük a kátrányos diót a kereszt közepére. Ezzel a trükkel törhetjük fel a különlegesen kemény diót, s vihetjük a belét a kapuőrnek. A templom első szintjén vegyük magunkhoz a gázolajat és a fedőt, majd másszunk fel a második emeletre, ahol a Szavak bölcsével találkozunk, aki teljesen elvesztette a memóriáját, s csak keresi a szavakat. Nyissunk be a Művészet bölcsének feleségéhez is, aki hajlandó kibékülni urával. Keressük meg az Idő bölcsének szobáját, olvassuk le a tanácsterem kódját, s menjünk be. Nézzünk be a trónterembe is, ahol az Erő bölcse az energiaszótag után sóvárog, de azt rajta kívül csak egy ismeretlen harcos tudta. A király rövid csevely után a "ruling" szótagot vágja hozzánk, a sörnyitóért cserébe lovaggá üt, s átadja a kulcscsomót. Kapjuk fel a földről a rágót, vegyük el a receptköny-



Öreg barátom, a részeges Wino. Ilyen fejjel nem csoda, hogy kirúgták a börtönőrök közül.

vet, melyből kiderül, milyen kódon rendelhetünk buzuiolit az Ételek bölcsénél, majd keressük meg a Szavak bölcsének a szobáját, s nyissuk ki (a kódokat a király árulta el). Egy állatka köszön ránk, aki nagyon mérges a mesterére, mert napok óta nem kapott kaját. Adjuk neki a babot, s örömében kinyögi a "basic" szótagot. A receptkönyv szerint készíthetünk memóriafrissítőt eddigi szótagjaink segítségével. Az ikonnal készítsük el, majd keressük fel a templom előtt a Szavak bölcsét, s nyögjük ki a szótagját. Ismét a réginek érzi magát, s elárulja a Termékenység és Egészség bölcseinek szobakódjait. A Művészetek bölcsének vigyük el a jó hírt, de ő a szótagja nélkül nem mozdul; az Egészség bölcsének szobájában egy üzenet vár: elment a Virtual Tripbe kijavítani a kódokat, ha nem jönne vissza, küldjenek utána segítséget. A Termékenység bölcsének csak a felesége van otthon, szerinte a férje utoljára a laborban lehetett, ahol schnapulre maggal kísérletezett, de még nem tért vissza. Ugorjunk el Ernst Blinsthez, akinél négy aranyért játszhatunk egy szuper virtuális DOOM-mal, ami annyira élethű, hogy akár ott is ragadhatunk. Szerencsére megússzuk, de az Egészség bölcse így járt. Hála Istennek érte jöttünk, s így végre elhagyhatja a virtuális valóságot... Jutalmunk a "health" szótag, amivel elkészíthetjük a betegség diagnosztizálót.

NEGYEDIK KÉRDÉS: LÉTEZIK-E IDŐUTAZÁS?

Itt az idő, hogy feleslegesnek tűnő dolgot is tegyünk! Hívjuk fel a munkástoborzót a tobozonon, mire megtudjuk, hogy kell egy fotó és egy légzési bizonyítvány. Fotóra később lesz gondunk, légzési bizonyítványt elvileg az adminisztrációs központban adnak. De el kéne vinni lélegzetmintánkat egy dobozban - az pedig nincs. Hozzuk helyre Wino emlékezetét a memóriafrissítővel - a kísérlet sikeres, kiderül, hogy börtönőr volt, de kirúgták, mert sokat ivott. Tehát egy állás megüresedett! Térjünk be az állatkereskedésbe, tömjük be az időszótag-óra csövén a lyukat a rágóval, majd töltsük meg vízzel a kalapból. Előjön egy béka, s elvartyogja a "time" szótagot, amivel múltbavarázslót készíthetünk. Vegyük vissza a rágót, s irány a lépcsős utcáról nyíló emlékhely, ahol a szobron használva az időutazó formulát a múltba jutunk, amikor az emberek leigázták a boozokokat, s elfoglalták a város helyét (azóta már kibékültek, de Bigwig miatt ismét izzik a hangulat). Először is nézzük meg az elfordított üveget az ablakban, majd lökjük el a követ, alatta egy sisakra a sisakban pedig egy halra lelünk.

A halat ejtsük a hadvezér ruhájába, ami megzavarja, s végre nem szól ránk, ha messzebre bóklászunk. Szedjük fel a kukoricát és a szigonyt, majd beszélgessünk a haldokló boozokkal, s mutassuk meg a kulccsomónkat, miszerint mi boozok lovagok vagyunk. Ennek úgy megörül, hogy elárulja nagyapja koporsójának nyitókódját, s egy kürtöt is ad, amivel jelezzünk a túlélőknek. Jelezzünk a kürttel, majd lökjük el a gyanús kősziklát, s alatta egy boozokra lelünk. A többi sziklát is lökjük (illetve a szigony segítségével távolítsuk) el, végül rántsuk a felszínre szegény túlélőt. Ránk hagyja az "intuition" szótagot, amit a jelenben vehetünk át, a nagy boozok harcos szobrába lesz rejtve. A jelenben vegyük ki a szoborból a kőhalat, majd másszunk el a Slammer's dead endhez, tegyük a halat a mélyedésbe. Jutalmunk Azimuth ajándéka, egy transportozon, amivel bárhova eljuthatunk, ahol eddig jártunk.

Ha már itt járunk, kérdezzük meg a börtönőrtől, mi kell ahhoz, hogy itt dolgozhassunk. Valami formula nevét említi, amit az admisztrációs központban lehet beszerezni. Még mindig maradjunk itt, s vegyük fel a csigát és a kőkezet a házikóból... Egy kis meglepetés ér: megjelenik Riri, annak a leszármazottja, akit megmentettünk, s megtanítja a fülkontrollt, s megemlíti, hogy hívjuk fel Coh-Cott-ot, akinek ő jó barátja. Először is csináltassunk két képet a brotoflatronnal (egy strul): az egyik legyen egy mezei, a másikhoz vegyük fel a felöltőt, a szemüveget, a műállat, csapjuk a fejünkbe a kátrányos ecsetet, s fogsornak használjuk a kukoricát. A mezei képet adjuk Winonak, aki reméli, evvel a fotóval majd új állást talál, s hálából nekünk adja a römi szabályait. Az adminisztrációs központban elsőre nem emlékszik, hogy hová tette a börtönőr jelentkezési lapot, de segít egy memóriafrissítő. A lappal fussunk az őrhöz, aki kinyitja a börtön kapuit, s mi besétálhatunk új "munkahelyünkre". Bent vegyük fel a rongyot, s kezdjük el törölgetni az ablakot, mire kiküldenek egy robotot, hogy majd ő elvégzi. Hívjuk meg a többi srácot egy römipartira, majd álljunk fel játék közben, töltsük be a römi szabályait a robotba, aki majd játszik helyettünk - mi meg felsurranhatunk a toronyba.



ÖTÖDIK KÉRDÉS: ÉS TE HOGYAN SZABADULNÁL KI A BOLONDOK HÁZÁBÓL?

A trónteremben nyissuk ki a koporsót a múltban hallott kóddal, mire megtudjuk az



"energy" szótagot, mondjuk is meg az Erő bölcsének. A tanácsteremben az Idő bölcsének mondjuk el a "time" szótagot, mire ő az "advice" szótagot árulja el. Most végre elkészíthetjük az Erőformulát, amivel jobb belátásra lehet bírni a bürokRAT-át az adminisztrációs központban, s elküldve a légzési bizonyítványt és fotót a munkástoborzóba (a tobozonon keresztül!) felvesznek a kalapcsomagoló üzembe. Ha már erre járunk, szólítsuk le Ririt, aki itt elárulja az orrkontrollt.

A leapadt kútnál lévő TV-n keresztül is Ririvel találkozunk, aki itt a szemkontrollt árulja el. Wino bárja előtt, ha kattintgatjuk a kapcsolót szintén előjön, s a hajkontrollt árulja el. Itt az idő, hogy betérjünk a kalapgyárba - hogy itt ki mennyit szenved, s mikor üti le az őrt, azt rátok bízom, inkább ott folytatom, hogyan kell a gumiszobából megszökni. Rángatózzunk, majd miután leestünk a kampóról, vegyük fel a horgot, hasítsuk ki a falat, szedjük ki a csavart, nyissuk ki vele az ajtót, majd csavarozzuk a falhoz a szekrényt, nyissuk ki a lábunkkal, s ismét magunknál tudhatjuk tárgyainkat. Az egyik őrülttől megtudhatjuk az APEH számát, hívjuk fel a tobozonon, de nem hajlandók kihozni, mert nem vagyunk rendes adófizetők. Woodruff mérgében lerúgja magáról a kényszerzubbonyt, így ismét a régi. Üssük ki az őrt,



Íme a börtön, s a kis szirten Riri, akitől a nélkülözhetetlen képességeket tanulhatjuk.



Az animációk kétségtelen, hogy méretben nem vetekszenek a KQ7-ével, de minőségüket és humorukat nézve tuti lefőzik azt!

majd irány a labor. Szedjük fel a magot, beszélgesünk a professzorral, aki az összes boozokot el akarja tenni láb alól Bigwig kérésére. Kísérleti alanya éppen a Termékenység bölcse, akinek "green" szótagját csak egyik őrült tudja, aki virágnak képzeli magát.

Menjünk ki a propellerhez, öntsük bele az olajat, majd próbáljunk repülni a légáramlat segítségével, ami nem igazán sikeredik, s a High Morals klubban kötünk ki anyaszült meztelenül. Dobjuk a tűzbe a szemetet, mire a cenzorok megvakulnak, s nem látják, amikor Jeff (neki adtunk tollakat) kinyitja a szóvivő ajtaját, s mi belépünk. Örömmel fogad, s elő is adja legújabb beszédét, de közbejön egy kis bibi: lecsúszik róla a gatya. Adjuk neki a gombot, mire fixálja, s kimegy a szobájából, mi meg szabadon garázdálkodhatunk. Nézzük meg a három videókazit, melyek közül az egyiken az "art" szótag van, s így elkészíthetjük a boldogság formulát. Vidítsuk fel a bolondok házában könyöklő gyereket, aki kinyögi a "green" szótagot, s mi a növekedés formuláját is előállíthatjuk végre. A laboratóriumban növesszük meg a professzor kezén a szőrt, amitől nem tud dolgozni, a Termékenység bölcsének pedig adjuk oda a szótagját. Keressük fel a Művészet bölcsét a kút mellett, s mondjuk el neki az "art" szótagot. Ha már erre járunk, tegyük a schnaplure magot a kútba, s öntsük le vízzel a kalapból. A kinövő bokorról szedjünk egy kis fűszernek valót, s keressük fel az Ételek bölcsét, aki épp erre vágyik. Cserébe ő egy tálka buzuiolit ad.

Keressük fel a bölcseket a tanácsteremben, ahol a konzervdobozunkból együttesen egy schprotznogot csinálnak, ami alkalmas a gonosz szellem elfogására és bezárására. Hívjuk fel Coh-Cott-ot ismét Ririre hivatkozva, s sikerül egy találkát összehozni a város gazdag negyedében. A lépcsős utca játékboltjának kirakatát fejeljük be az erőformula segítségével, s csenjük el a papírsárkányt. Menjünk fel a börtöntoronyba, hallgassuk addig az időjárásjelentést, amíg itt nem lesz szélvihar, fessük fel a keresztet, majd helyezzük rá a sárkányt, s várjunk a szélre. A fenti rab megtudva, hogy Azimuth fogadott fia vagyunk, kilök néhány követ, amin feljebb mehetünk. Kössük a kőkezet a kötélre, majd dobjuk fel a bal oldali vízköpőre, ahol egy régi ismerős fogad: Riri - méghozzá lebegve. Megtanítja az arckontrollt, s most, hogy ismerjük az öt kontrollt, képesek vagyunk lebegni is. Irány a propeller, most már nyugodtan átlebeghetünk a gazdag város felé. A boozok harcos szobrába helyezzük a csigánkat, mire kinyílik az orra, s megismerjük az "intuitive" szótagot, s elkészíthetjük a tisztánlátás formuláját. Keressük fel a Virtual Trip towerben a "három pohár" játékost (itt a piros, hol a piros, csak poharakkal és egy szemmel), s a tisztánlátás formulájával derítsünk fényt a csalásra. A játékos mérgében elejti a műszemet, s az a lépcsős utcán landol. Irány ismét a torony, a jobb oldali vízköpőn másszunk fel, s nézzünk a fal "mögé" a tisztánlátás formulájával... Rájövünk, hogy Azimuthot rejtegetik itt!

HATODIK KÉRDÉS: MIKOR LESZ MÁR VÉGE?! ÉS KI AZ A SCHNIBBLE?

Azimuth rövid beszélgetés után egy viblefrotzert nyom a kezünkbe. Menjünk ismét az arisztokraták teraszára (boozok harcos szobra), s a Coh-Cott-tól hallott kóddal nyissuk ki a Nagy Szem partiba vezető ajtót. Mivel így nem engednek be tűzzük az orrunkra a műszemet. Bent Coh-Cottot találjuk eszméletlenül. Vizsgáljuk meg a diagnosztizáló formulával, majd menjünk a laborba, s kutyuljunk egy ellenszérumot. Öntsük a poharába, amitől jobban lesz, de nem bízik még bennünk. Használjuk rajta a boldogság formulát, mire Woodruff eszelős táncba kezd, s felvidítja Coh-Cottot, aki a szobájába hív és elmeséli, Bigwig milyen jó ember volt, amíg ki nem nyitotta a schprotznogot, s nem bújt belé az ördög. A növesztő formulával növesszük meg a virágot, ami egyenesen Bigwig szobájába visz. Egyelőre hagyjuk őkelmét, inkább csatlakozzunk a Schnibble-szektához, amit egyébként Bigwig hozott létre, hogy elterelje a figyelmet az esetleges igazi "schnibble"-ről. Tehát irány a gyár előtere, ahol elárulja a vezér a mantrát, amivel beléphetünk Bigwig areaból nyíló szekta termébe. Bent adakozzunk, hogy beléphessünk a szekta számítógépébe, ahonnan megtudhatjuk a gongsorrendet. Álljunk be az imádkozók közé, s amikor ránk kerül a sor, a mantra ikonnal kattintsunk magunkra. Három kört kell végigcsinálni, azután várják a "schnibble" megnyilvánulását. Lebegjünk egyet, mire kiválasztottnak hisznek, s felengednek a imakamrába. Most, hogy szabad az út felfelé, szedjük ki a hipnotizáló CD-t a koponyából, mire megszűnik a hipnózis, s a szekta tagjai mély álomba merülnek. Most lehet ütögetni a gongokat a megadott sorrendben, de nem igazán láttam értelmét. Itt az idő megkeresni Bigwiget. Az erőfalon átjuthatunk, ha a Riritől kapott erőket felhasználjuk. Bigwig cyberorra ellen a fedőt használjuk, majd a hipnotizáló CD-t tegyük a slotba, amitől Bigwig hipnózis alá kerül. Tegyük rá a viblefrotzert, amitől megöregszik, s kimászik belőle a Gonosz. Kövessük a gonoszt, s amikor belénk költözik, kapjuk be a buzuiolit, s miután kimászott, menjünk balra, akasszuk fel a schprotznogot a kampóra, s egy óvatlan pillanatban húzzuk meg a kapcsolóját, ami beszippantja a gonoszt.



Nincs más hátra, mint a rágóval betömni a dobozon tátongó lyukat, kiguberálni Bigwig ruháiból a mágneskártyát, s ennek segítségével belépni a hátsó helyiségbe, ahol a kormányzót találjuk. Azaz nem is a kormányzót, inkább egy bábot! Ja és hogy ki a "Schnibble", avagy a próféta? Nem nehéz kitalálni...

Koronczai Gáspár



576 KByte ÉRTÉKELŐ

WOODRUFF — KIADJA: COKTEL VISION

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **82%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 4MB VIDEO: SVGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS



A PC VÁLTOZAT SPECIALITÁSAI

MORTAL KOMBAT II

Az 500 évvel ezelőtt a Külvilágból a Földre száműzött Shang Tsung - mint tudjuk - a Shaolin Tournament elvesztésével kudarcot vallott, nem tudott dimenziós kaput nyitni a Shokan Asztrál Sík gonosz uralkodójának Shao Kahnnak és csatlósainak. Tsung sorsa, miután visszatért mesteréhez, látszólag megpecsételődött. Ám a következő zseniális tervvel állt elő: egy újabb véres verseny rendezésével, melynek segítségével a Külvilágba akarja csalni a földi harcosokat, hogy azután soha ne térhessenek vissza. Shao Kahn a tervet jónak találta, így Tsungnak adott még egy lehetőséget, és megfiatalította. Egy újabb küzdelem veszi tehát kezdetét, melynél ezúttal maga Shao Kahn a házigazda...

FIGYELEM!

Azoknál a műveleteknél, ahol a nyomva tartott blokkot használjuk, a kombinációk végi ütések/rúgások ELŐTT azt ne felejtsük el felengedni. Ha babality-vel, vagy friendshippel akarunk végezni majd az ellenfelünkkel, a második (nyert) fordulóban ne használjunk ütéseket, hanem csak rúgásokat.

A REJTETT SZEREPLŐK ELŐCSALÁSA

SMOKE: A Portal pályán, amikor egy alak oldalról bekiabálja, hogy "Toasty!" húzzuk le a joyt + F1/F2 (attól függően, hogy melyik játékossal vagyunk).

JADE: A kérdőjel előtti ellenfélnél csak kis rúgást használva nyerjünk, és ne védekezzünk!

NOOB SAIBOT: A két fő programozó nevéből alkotott hőssel minden 25 egyhuzamban nyert küzdelem után találkozhatunk.

VÉGÜL NÉHÁNY TRÜKK

Véletlenszerűen választhatunk szereplőt, ha a választáskor (az alapul kiválasztott szereplőkön állva) felfelé nyomjuk a joyt/billentyűt + az F1/F2-őt.

A tüskékre való felütéskor, ha az ütés pillanatától lefelé nyomjuk a joyt mindkét játékos irányítóján, s így is tartjuk őket, megvárhatjuk, amíg a tetem lecsúszik a karókról.

Ha a szereplők kiválasztása után folyamatosan nyomvatartjuk mindkét játékosnál a Le + Nagy Ütést a "FIGHT!" megjelenéséig, letilthatjuk az átdobást.

Vári Zoltán



LIU KANG
Green Dragon: (pár lépésről) L, E, H, H, NR
Spin Uppercut: forgassuk a joyt 360 fokot az ellenféltől hátra.
Friendship: E, H, H, H, KR
Babality: L, L, E, H, KR
Pit/Tomb: H, E, E, KR



SUB ZERO
Freeze/Smash: (fél képernyőnyi távolságról) E, E, L, NR (azután közelről) E, L, E, E, NÜ
Ice Grenade: (távolról) KÜ + H, H, L, E
Friendship: H, H, L, NR
Babality: L, H, H, NR
Pit/Tomb: L, E, E, BL



MILEENA
Sai Slaughter: E, H, E, KÜ
Vacuum Suck: NR 3mp-ig tartva.
Friendship: BL + L, L, L, F, NR
Babality: L, L, L, NR
Pit/Tomb: E, L, E, KR



KUNG LAO
Hat Slice: (pár lépésről) E, E, E, KR
Hat Decapitate: (távolról) KÜ + H, H, E (és irányítsuk a kalapot az ellenfél nyakához)
Friendship: H, H, H, L, NR
Babality: H, H, E, E, NR
Pit/Tomb: E, E, E, NÜ



SHANG TSUNG
Inner Strength: NR-t tartsuk 3 mp-ig (közelről engedjük el).
Soul Steal: BL + F, L, F, KR
Kintaro Smash: KÜ-t tartsuk végig a 2. fordulóban, s a finishnél engedjük el (pár lépésről).
Friendship: H, H, L, E, NR
Babality: H, E, L, NR
Pit/Tomb: BL + L, L, F, L



BARAKA
Head Slice: H, H, H, H, NÜ
Blade Lift: (pár lépésnyire) H, E, L, E, KÜ
Friendship: BL + F, F, E, E, NR
Babality: E, E, E, NR
Pit/Tomb: E, E, L, NR



JOHNNY CAGE
Torso Throw: L, L, E, E, KÜ
One Head: E, E, L, F
Three Head: E, E, L, F, L + KÜ + BL + KR
Friendship: L, L, L, L, NR
Babality: H, H, H, NR
Pit/Tomb: L, L, L, NR



KITANA
Fan Decapitate: BL, BL, BL, NR
Kiss of Death: KR + E, E, L, E
Friendship: BL + L, L, L, F, KR
Babality: L, L, L, KR
Pit/Tomb: E, L, E, NR



SCORPION
Nuclear Blast: (fél képernyőnyi távolságról) BL + F, F, NÜ
Toasty Blast: (bárhonnan) BL, L, L, F, F, NÜ
Harpoon Slice: NÜ + L, E, E, E
Friendship: H, H, L, NR
Babality: L, H, H, NR
Pit/Tomb: L, E, E, BL



REPTILE
Head Bite: H, H, L, KÜ
Torso Rip: láthatatlanul (BL + F, F, L, NÜ) E, E, L, NR
Friendship: H, H, L, KR
Babality: L, H, H, KR
Pit/Tomb: L, E, E, BL



JAX
Head Clap: KÜ + E, E, E, E
Arm Rip: (pár lépésről) BL, BL, BL, BL, KÜ
Friendship: BL + L, L, F, F, KR
Babality: BL + L, F, L, F, KR
Pit/Tomb: BL + F, F, L, KR



RAYDEN
Shock Blast: KR 3 mp-ig tartva, majd nyomogassuk a BL-t és a KR-t.
Mega-uppercut: NÜ 10 mp-ig tartva (már a küzdelem alatt kezdjük el).
Friendship: L, H, E, NR
Babality: BL + L, L, F, NR
Pit/Tomb: BL + F, F, F, NÜ

Rövidítések

E = előre (az ellenfél irányába)
H = hátra
L = le
F = fel
KÜ = kis ütés
NÜ = nagy ütés
KR = kis rúgás
NR = nagy rúgás
BL = blokk













HIHETETLEN AKCIÓ

AZ 576 KByte -NÁL!

A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC 3.5"		
BLACK HAWK	6999	[illegible]
DAWN PATROL	6999	[illegible]
DELTA V	6999	[illegible]
DESCENT	6999	5999
DREAMWEB	6999	4999
MASTERS OF MAGIC	5999	4999
MORTAL KOMBAT II	6999	5999
NASCAR	6999	4999
NHL HOCKEY	6999	5999
SPACE FEDERATION	5999	4999
ZEPPELIN	6999	4999
PC CDROM		
1942 GOLD	6999	5999
ARMORED FIST	7999	4999
BLOODNET	6999	4999
DAWN PATROL	6999	5999
DESERT STRIKE	4999	3999
DREAMWEB	6999	4999
ECSTATICA	8999	6999
ELITE II	6999	3999
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999
KING'S QUEST VII	8999	7999
LOTUS CHALL.	4999	3999
MICROPROSE GP GOLF	4999	2999
MORTAL KOMBAT II	7999	6999
NOMAD	6999	3999
STARLORD	6999	4999
SYNDICATE	7999	5999
THE HORDE	6999	4999
TRANSPORT TYCOON	6999	4999

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
UNDER A KILLING M.	9999	7999
VOYEUR	6999	4999
WOLFPACK	6999	[illegible]
ZEPPELIN	6999	[illegible]
AMIGA 1200		
SUBWAR 2050	4999	3999
FIELDS OF GLORY	4999	3999
THEME PARK	4999	3999
UFO	4999	3999
AMIGA		
DISPOSABLE HERO	3999	2999
ELFMANIA	3999	2999
LOTUS TRILOGY	4499	3999
MORTAL KOMBAT	3999	2999
NIGEL MANSEL GP	4499	3999
NIPPON SAFES INC	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	4999	3999
C64 LEMEZ		
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	720
KIDS PACK (6 jatek)	999	[illegible]
LETHAL WEAPON	799	[illegible]
OPERATION HORMUZ	699	[illegible]
POPEYE CO. (3 jatek)	999	[illegible]
POSTMAN CO. (3 jatek)	999	[illegible]

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMAN.	799	599
TROLLS	899	699
WINTER S. SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799
CD32		
CANNON FODDER	5999	4999
DANGEROUS STREETS	1999	1299
DISPOSABLE HERO	4999	3999
FIELDS OF GLORY	5999	4999
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
STRIKER	4999	3999
SUBWAR 2050	4999	3999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SUPER FROG	3999	2999
SUPER PUTTY	2999	1999
SURF NINJAS	2999	1299
TOP GEAR 2	4999	3999
TROLLS	1999	1299
SNES NTSC		
DOUBLE DRAGON V	9900	7900
JURASSIC PARK	9900	7900
PUSH OVER	5500	3700
THE UNTOUCHABLES	9900	7900
SNES PAL		
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAWK	7900	6900

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
FULL THROTTLE	9900	7900
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MAGIC BOY	7900	5900
MICRO MACHINES	8900	7900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SPACE ACE	5900	3500
SPIDER-MAN	9900	[illegible]
TROLLS	7900	[illegible]
TRUE LIES	9900	[illegible]
WOLVERINE	9900	[illegible]
GAME BOY		
PAPERBOY 2	3900	[illegible]
WWF RAW	4900	4100
SEGA MEGADRIVE		
BARNEY THE DINO	7900	[illegible]
BUBBLE AND SQUEEK	7900	[illegible]
CHESTER CHEETAH 2	8900	[illegible]
DYNAMITE HEADY	9900	[illegible]
KING OF THE MONSTERS II	9900	7900
MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	[illegible]
NBA JAM	9900	7900
OUTRUNNERS	9900	6300
PIRATES OF THE DARK WATER	9900	[illegible]
SHAQ FU	8900	[illegible]
SUBTERRANIA	8900	[illegible]

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs

576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény

ÉRVÉNYES 1995. MÁJUS 15-IG!

Ezen szelvény bemutatója a felsorolt játékokat a fenti akciós árakon vásárolhatja meg.

EGY SZELVÉNY CSAK EGY JÁTÉK VÁSÁRLÁSÁRA JOGOSÍT.

576 KByte

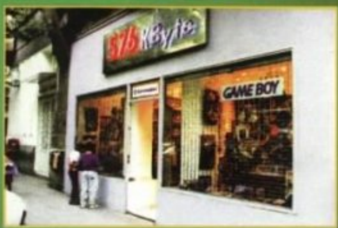
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

DEBRECEN
Hatvan u. 70.

SZEGED,
Vadász u. 5.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

5 ÉVESEK LESZÜNK!

Májusban jubileumi számmal jelentkezünk különleges meglepetésekkel, eddig soha nem látott extrákkal, ajándékakciókkal.
Keresd az újságot május 15-től az újságosoknál!